12
GIUGNO
L. 4.000

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

• ANTEPRIMA: CYBERBALL • KLAX • DYNASTY WARS •
• HITS: ELVIRA • BATTLE SQUADRON • PINBALL MAGIC •
• CONSIGLI DI GUERRA • INSERT COIN •
• NINTENDOMANIA: MAPPA DI ZELDA •
• CREATION: VIDI AMIGA •
• GRAFX, LINX, GAME BOY •
• DRAGON FIRE •
• LA CONSOLE KONIX •

DA OGGI 96 PAGINE
ALL' INTERNO
Console
Atari • Nec • Sega • Nintendo

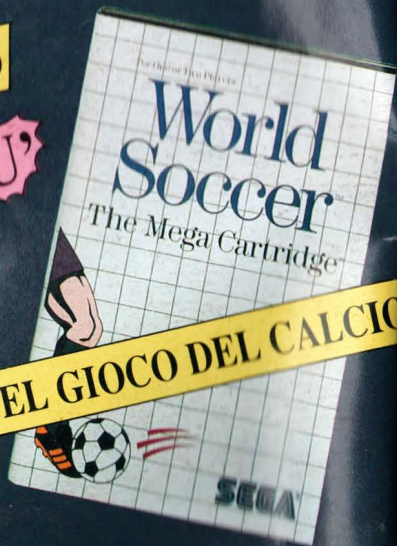
Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

DUE RAGIONI IN PIU'

1°
UNA PROPOSTA MONDIALE
SEGA

GIOCHI PREZIOSI
SEGA
Master System
EDIZIONE SPECIALE
SEGA PER ITALIA '90
"GIOCO DEL CALCIO"
INCLUSA
3 GIOCHI
Sega
Arcade Hit
HANG ON
2 GIOCHI INCLUSI IN OGNI CONFEZIONE
The Sega
Video Game System
Power Base
Control Pads
PIU'

UN AUTENTICO PALLONE DI CALCIO
PIU'
World Soccer
The Mega Cartridge
LA CASSETTA DEL GIOCO DEL CALCIO
SEGA
GIOCHI PREZIOSI

PER SCEGLIERE...
2°
Master System
IL CONCORSO
l'AGENZIA
CONTINUA
IL "GRANDE CONCORSO"*
SEGA® Master System
Vota la squadra
Vincitrice dei
MONDIALI 90:
Potrai vincere
un abbonamento
per seguire
la tua squadra
del CUORE.
SEGA
SEGA
Master System
EDIZIONE SPECIALE
SEGA per ITALIA '90
"GIOCO DEL CALCIO"
INCLUSA
* CHIEDI IL REGOLAMENTO
AL TUO NEGOZIANTE
Aut. Min. N° 4-85281 del 3-11-89

SOMMARIO

EDITORIALE

Molti lettori si chiederanno come mai con questo numero non è stato presentato il solito inserto "Console" formato grande. Ebbene, a seguito delle vostre pressanti richieste a favore di un ritorno al formato tascabile ritenuto più pratico e simpatico, abbiamo deciso di riportare "Console" all'interno di Guida Videogiochi arricchendola di 32 pagine. Il contenuto delle 32? Quello che prima trovava posto nell'inserto se non di più... già, il formato delle pagine non tragga in inganno, visto che il vino buono stà nelle botti piccole...

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTINA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Piera Loddo

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi
e inoltre: Dany Boolauck, Eric Caberia, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Alain Huyghues-Lacour

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.:(02) 69481

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' EXTRASETTORE
Idea Europa Pubblicità, via Boccaccio, 33
20123 Milano - Tel.:(02) 48196076 - 48196084 - Fax.:(02) 48196091

ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948490 Fax.:(02) 6948489
Gli operatori risponderanno alle chiamate degli abbonati esclusivamente nei giorni: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
Litosole Albairate (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 4000
Arretrato L. 8000

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: TILT, MICRO NEWS.

Associato al CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

FAX

PER TUTTI I FLIGHT SIMULATOR...

Senza neanche accorgertene ti si para davanti un Mig nemico che ti punta e che si sta avvicinando a forte velocità. In questi frangenti ci vuole la massima calma: stringi la cloche fra le mani e attiva i missili aria-aria! Mai prima d'ora una simulazione di combattimento in volo è stata così realistica, ci voleva proprio *Maxxyoke*! Fuoco! I tuoi missili d'ala sfrecciano veloci e precisi: l'aereo nemico è out! Missione compiuta. Altamente realistico e pratico *Maxxyoke* riproduce nei minimi particolari la cloche di un aereo da combattimento. Nè la tastiera e neppure il joystick possono reggere il confronto in questo campo. *Maxxyoke* è disponibile al prezzo di 199mila lire per Amiga, Atari ST e PC compatibili. Disponibile presso Soft Mail, Como.

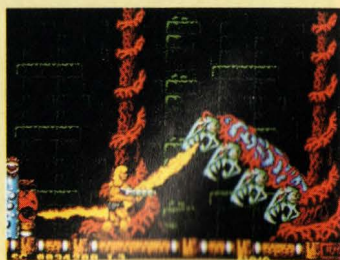
SILKWORM IV E GUNBOAT

La Sales Curve non è molto conosciuta dal grande pubblico anche se in passato ha prodotto grossi titoli come Silkworm e Ninja Warriors. Nata come società di servizio e di marketing, la Sales Curve sta sempre più assumendo la struttura di una editrice di giochi, lo prova anche l'ultima versione di Silkworm in preparazione per i principali computer. Silkworm IV dalla grafica superlativa, sarà giocabile in coppia: un giocatore controllerà l'elicottero, mentre l'altro piloterà la jeep dotata di cannone a 360°. Quanti live!!i? Uno solo... di 250 schermi!!! Dal canto suo, l'Accolade (le due società hanno strutture in comune in quanto dirette entrambe da Jane Cavanagh) presenta Powerboat e Gunboat, il primo è una corsa nautica per C64, ST, PC e Amiga, il secondo è una simulazione militare, in versione PC, che vi pone al comando di una vedetta armata fino ai denti.

DA SYSTEM 3

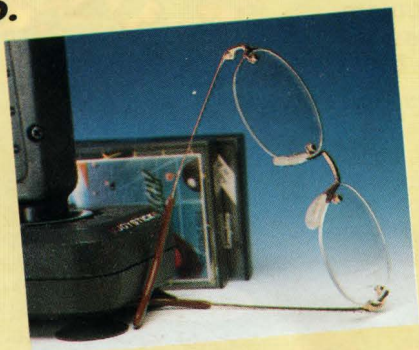
Vendetta è il game arcade/adventure considerato il degno successore di Last Ninja II! Programmato da Stan Schembri, lo stesso di Barbarian e Cauldron II, il game presenta come protagonista Harry che deve liberare un eminente scienziato inventore di un'arma nucleare d'avanguardia padre anche della bella ragazza di cui il nostro eroe si è invaghito. Ce ne è a sufficienza per spingere Harry ai sfidare l'impossibile... come lo farà, è chiaramente intuibile!

THE PLAGUE

Dagli stessi programmatori di Hybris, è allo studio presso l'Innerprise Software, The Plague un game per Amiga e Atari ST che, stando ai primi demo prodotti, non mancherà certo di entusiasmare i fanatici del gioco d'azione! Dotato di overscan e di un eccezionale scrolling orizzontale, il game offre quattro o cinque livelli (ancora da definire) da trenta schermi e una quindicina di mostri per ognuno. La taglia dei protagonisti? 40x80 pixel.

CHALLENGER JOYSTICK

Compatibile con tutti i computer, la serie **Challenger** mette a disposizione una gamma di joystick e di accessori che oseremmo definire alquanto bizzarri. Che ne dite, ad esmpio, di questo joystick che assomiglia più ad un robot dell'ultima generazione? E' provvisto di otto microswitch, autofire a tre diverse velocità e quattro pulsanti di fire: due tradizionali, posti sul piano d'appoggio e altri due montati lateralmente sul comando di direzione che non è la solita cloche a leva, ma una testa emisferica.

STRESS K.O.

Finalmente! Chi trascorre molte ore a combattere contro gli alieni o ad evitare l'impatto con asteroidi impazziti, ha a disposizione un mezzo concepito scientificamente per difendere i propri occhi dallo stress visivo causato da una prolungata esposizione allo schermo del monitor o del TV. Dall'alta e sofosticata tecnologia Zeiss, ecco uno speciale trattamento antiriflesso Super ET applicabile a tutte le lenti Zeiss. Questo trattamento consente di attenuare drasticamente o eliminare del tutto gli effetti nocivi alla vista, propri del mezzo elettronico. Le lenti così trattate migliorano la leggibilità sul video, filtrano i riverberi ed eliminano le immagini parassite che si formano sulle lenti a causa dei riflessi prodotti da fonti luminose circostanti. Nella vasta gamma di lenti antiriflesso, segnaliamo Uropal/SL e Clarlett in plastica sfumate verdi, leggere e confortevoli, con elevatissimo potere di attenuazione dei riflessi luminosi.

TOP TEN DI COMMODORE 64
1. TURBO OUTRUN - US GOLD
2. GHOULS 'N' GHOSTS - US GOLD
3. SUPER WONDERBOY - ACTIVISION
4. GHOSTBUSTERS II - ACTIVISON/MED
5. BATMAN THE MOVIE - OCEAN
6. GAZZA'S SUPER SOCCER - EMPIRE
7. ZAK MC KRACKEN - LUCASFILM
8. POWER DRIFT - ACTIVISION/MED.
9. SHINOBI - VIRGIN GAMES
10. MYTH - SYSTEM 3

TOP TEN DI AMIGA
1. FUTURE WARS - DELPHINE
2. SPACE ACE - READY SOFTWARE
3. VIRUS KILLER 2.1 - LAGO
4. LANCASTER - CRL
5. INDY ADVENTURE - LUCASFILM
6. BOMBER - ACTIVISION/MEDIAGENIC
7. GHOULS 'N' GHOSTS - US GOLD
8. KICK OFF EXTRA TIME - ANCO
9. IT CAME F. T. DESERT - CINEMAWARE
10. KICK OFF - ANCO

TOP TEN DI ATARI
1. FUTURE WARS - DELPHINE
2. GHOULS 'N' GHOSTS - US GOLD
3. S.E.U.C.K. - OUTLAW
4. KICK OFF EXTRA TIME - ANCO
5. BOMBER - ACTIVISION/MEDIAGENIC
6. INDY ADVENTURE - LUCASFILM
7. XENON II - IMAGE WORKS
8. KICK OFF - ANCO
9. DOUBLE DRAGON II - MASTERTRONIC
10. STRIDER - US GOLD

GamePort 2Plus

Annunciato al Computer Trade Show dell'aprile scorso e prodotto dalla Suncom Technologies, arriva il GamePort 2Plus, una gamecard multivelocità da applicare ai PC XT, AT e PS/2 che porta la velocità di lavoro da 4.77 MHz a 16 MHz.Dispone di due porte joystick, non richiede il connettore a Y ed è facilmente installabile all'interno del computer. I vantaggi? Maggior velocità, risposta più rapida e movimenti più realistici.

•PONY•EXPRESS•

Il nostro bravo pony è molto soddisfatto del lavoro svolto e ne ha ben donde! Valanghe di lettere hanno sommerso la redazione. Un grazie a tutti i lettori per i complimenti, vedremo di soddisfare tutte le vostre richieste nel più breve tempo possibile, saremo ben lieti di accontentarvi. Anche da parte nostra un appello a tutti coloro che conoscono i trucchi per procedere nei vari giochi: inviateceli senza timore, li pubblicheremo a costo di aprire una nuova rubrica dedicata a questo. L'inizio è molto promettente, continuate e... ne vedremo delle belle!

PASSAPAROLA...

Vorrei sapere come si passano gli ultimi schermi di ***Indy*** *(il gioco d'azione);* ***Ghostbusters 2*** *e* ***Batman The Movie****.*

Ecco una lettera molto telegrafica dal nostro amico Claudio Garioni di Milano. Vedrai che qualche lettore ti verrà sicuramente in aiuto!

S.O.S. E... NON

Carissima redazione di Guida Videogiochi, con questa mia lettera volevo porvi i complimenti per la rivista che compro ogni mese: è fostissima in tutte le sue parti, copertina compresa. Vi ho inoltre scritto per dare un consiglio e chiederne un altro; il primo riguarda il gioco ***Return of the Jedi*** *e consiste in questo: se inserite DARTH VADER nel tabellone dei punteggi, basterà premere poi F2 per saltare i livelli. La richiesta riguarda* ***Millenium 2.2*** *per Amiga; infatti, non capisco come si faccia a colonizzare gli altri pianeti, perché è impossibile costruire dei mezzi di trasporto senza dei materiali che, sulla Luna, non esitono! Rivolgo un appello dunque a chiunque lo sappia e porgo a voi della redazione i miei più cari saluti.*

Contraccambiamo i saluti e ringraziamo Luca Bettio per il consiglio che senza dubbio sarà gradito dai nostri lettori; per quanto riguarda il tuo problema, siamo certi verrà presto risolto!

VIDEOGIOCHI D.O.C.

Cara redazione di Guida Videogiochi, mi chiamo Mauro e sono appassionato di videogiochi D.O.C. Innanzitutto complimenti: la vostra rivista è davvero ok e presenta solo videogiochi DOC, è per questo appunto che vi leggo tutti i mesi. Però vi vorrei fare presente un fatto: Nell'edicola del mio paese, Pianoro (BO) Guida Videogiochi arriva sempre con un mese di ritardo, per esempio il numero di febbraio è arrivato in marzo, quello di marzo in aprile e così via. Perciò mi ritrovo con videogiochi, per così dire "non aggiornati". Come mai? E' colpa dell'edicolante o di qualche altro problema irrisolvibile???

• PONY • EXPRESS •

Cosa dire a Mauro se non che cercheremo anche noi una logica spiegazione a questi ritardi? Sia Guida Videogiochi che le altre riviste, sono affidate ad una rete che distribuisce sull'intero territorio nazionale, vedremo di fare il possibile per appurare le responsabilità; dal canto tuo, fai in modo che l'edicolante si interessi ad ogni scadenza.

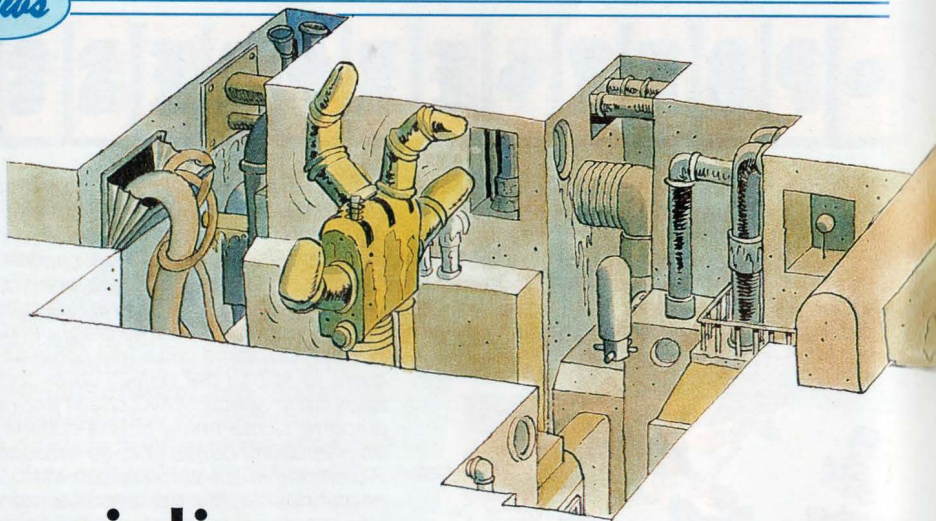
SALVIAMO I DRAGHETTI...

Ringraziamo e facciamo i complimenti a Davide Servadio per la sua lettera. Per quanto riguarda la richiesta di una rubrica circa lo scambio di software tra voi lettori, ci stiamo pensando e ci riserviamo di comunicare a te e agli altri lettori una risposta quanto prima; per quanto riguarda la versione bar di Rainbow Islands, passiamo la palla ai colleghi di "Insert Coin". La redazione di Guida Videogiochi ti invia i suoi saluti e pubblica integralmente qui di seguito la tua lettera.

Gentile redazione di Guida Videogiochi, vi scrivo per darvi un po' di tattiche da adottare nel game ***Rainbow Islands.***
Quando giocate vi verranno dati dei diamanti: se li prendete nell'ordine rosso, arancione, giallo, verde, celeste, blu e viola, vi verrà data (nella stanza del mostro) una porta: entrateci ed all'interno troverete dei bonus che vi saranno indispensabili per proseguire il gioco: ad esempio, nella porta del primo muro troverete la scarpa ed un diamante grande.
E' doveroso prendere i 7 diamanti durante il gioco (in qualunque ordine), perché nella stanza del boss vi verrà dato un "superdiamante" che verrà poi segnato sulla mappa.
Dopo aver raccolto 7 superdiamanti (uno per ogni isola) emergeranno altri 4 mondi nei quali dovrete recuperare tre specchi ed una bacchetta magica (sempre tramite i diamanti piccoli) che vi permetteranno di compiere la vostra missione: salvare i draghetti di Bubble Bobble! Un'ultima cosa: alla richiesta di introdurre le iniziali del nome, se si scrive SEX apparirà la scritta "XXX" che vi permetterà di disporre sicuramente di una collana, cioè di un particolare bonus che, se raccolto, dona i 7 diamanti in fila automaticamente. Termino porgendovi le mie più vivissime congratulazioni per la vostra rivista e per il vostro modo ottimale di commentare i videogiochi che ci aiuta nei nostri acquisti.
PS. *Volevo sapere dalla vostra redazione perché nelle sale giochi Rainsbow Islands viene anche diffuso con il nome di Jumping, facendo cambiare i colori agli sprites e togliendo il nome originale Taito. Inoltre, avrei una proposta da fare: perché non organizzate una pagina solo per noi lettori dove possiamo vendere o scambiare il nostro software?*

ULTIMO MINUTO....

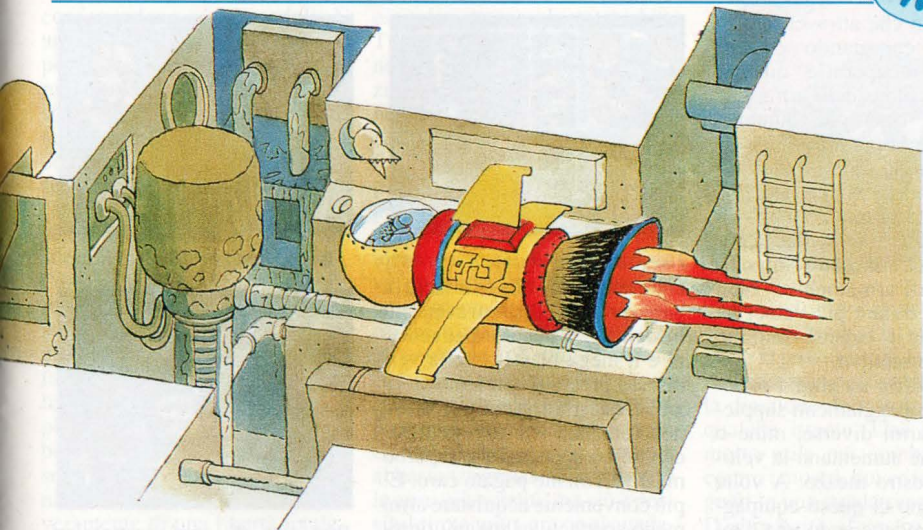
Passiamo il tuo messaggio integralmente ai lettori che, vedrai non mancheranno di aiutarti a risolvere il tuo problema. Dal canto nostro, ringraziamo Gianluigi per la sua bella lettera augurandoci di continuare a meritare l'apprezzamento dimostratoci. Per quanto riguarda il C64, niente paura, è più vivo che mai!

Fortissima redazione di Guida Videogiochi, sono un ragazzo di tredici anni, posseggo un Commodore 64 e leggo sempre la vostra favolosa rivista. Vi scrivo per chiedervi un aiuto: nello stupendo gioco ***The New Zealand Story*** *, arrivato al settore 1/4 devo affrontare la balena e so che per distruggerla devo riuscire a farmi ingoiare, cosa che non riesco a fare e quindi chiedo aiuto a voi o a qualche lettore che lo abbia superato.*
Do un piccolo trucco per ***Batman the Movie*** *(su cassetta): arrivando al secondo livello, si può passare direttamente al quinto lasciando premuto il tasto PLAY quando viene fatta richiesta di riavvolgere e mandare avanti il lato B. Gianluigi Fioriglio, Casella Postale 165 - 87100 Cosenza.*

Consigli di guerra

Un buon shoot'em-up esige più riflessi che riflessione, prima si spara e poi si discute! Sarebbe a dire che le cellule grigie sono poco sollecitate. Tuttavia i riflessi devono essere condizionati a reagire nel modo giusto al momento giusto. Il nostro esperto e gran conoscitore di shoot'em-up , Mad Max, si è allenato su Xenon II, Gunhed, X-Out, Darius+ e Battle Squadron ed è ora in grado di giocarci a video spento. Seguite i suoi consigli con attenzione: diventerete un asso!

Gli shoot'em-up si muovono. Per piacere, non mi si venga a dire il contrario! La lotta continua ai confini dello spazio e le notizie che giungono dal fronte sono eccellenti. Per trionfare sui re del grilletto, gli alieni creano e propongono instancabilmente dei mostri sempre più grandi. Ciò però non basta per fermare i piloti terrestri che dispongono ora di armi spettacolari ed efficaci. Gli alieni non passeranno, a costo di farsi venire i crampi alla mano stretta sul joystick. Per prepararvi ai combattimenti senza pietà che dovrete ingaggiare, esamineremo accuratamente le nuove tecniche di combattimento elaborate dai nostri collaboratori in *Battle Squadron*, *X-Out*, *Xenon II*, *Darius +* e *Gunhed*. Gli shoot'em-up di qualità non mancano in questi tempi ed è interessante notare che fra i cinque programmi selezionati per questo servizio solo *Darius +* è una versione (piuttosto libera) di un gioco arcade. Tutti gli altri sono programmi originali che non hanno nulla da invidiare ai giochi arcade.

Il campo di battaglia

Xenon II è uno shoot'em-up a scrolling verticale in cui l'azione si svolge in modo lineare, il che significa che c'è un solo itinerario. Le scene sono magnifiche e piuttosto variate. Ogni livello presenta paesaggi che vanno da una forma di vita primitiva ad un universo metallico. Ma certo, anche se questi paesaggi sono superbi, essi non sono là che per il piacere degli occhi. Infatti il vostro ship può entrare in collisione con qualsiasi elemento della scena, senza subire il minimo danno. C'è un'eccezione tuttavia: perderete dell'energia se restate bloccati da qualche sporgenza dello scenario, sulla parte bassa dello schermo. *Gunhed* è ugualmente molto classico su questo piano, con un itinerario lineare. Come nel caso di *Xenon II* le scene giocano un ruolo puramente estetico. *X-Out* presenta pure un'azione lineare, ma questa volta la scena è determinante. Numerosi ostacoli sono disposti sul vostro cammino e la minima collisione è fatale. Ciò vi obbliga a pilotare restando costantemente in guardia, perché se vi lasciate trasportare nel fuoco dell'azione il vostro ship rischia di schiantarsi contro un pilastro. *Darius +* è ancora più interessante a questo riguardo. Anche qui le scene

hanno la loro importanza, perché il vostro ship viene seriamente danneggiato quando urta le pareti. Ciò non vi facilita le cose, perché non disponete di un gran margine di manovra per evitare i vostri aggressori. In effetti, alcuni passaggi sono particolarmente stretti e dovrete far appello a tutto il vostro talento di pilota per farcela. In più, potete cambiare itinerario da una partita all'altra. I diversi settori sono disposti a piramide. Una volta terminato il settore A, avete la scelta se continuare con B o con C e via di seguito. Questa possibilità offre il vantaggio di ravvivare l'interesse del gioco e di prolungare così la durata di vita del software. A livello di percorsi, *Battle Squadron* surclassa largamente tutti i suoi concorrenti in originalità perché voi disponete di una gran libertà di azione. Il pianeta che voi sorvolate nasconde tre lunghi sotterranei, tutti differenti gli uni dagli altri, tanto per ciò che riguarda gli scenari che gli alieni che li difendono. Così, voi potete restare sulla superficie tanto a lungo quanto desiderate prima di chiedere l'entrata a vostra scelta. Una volta giunti alla fine di uno di questi complessi sotterranei, risalite alla superficie per rimettervi in forma prima di ridiscendere. Questo concetto apporta una dimensione strategica all'azione.

L'equipaggiamento supplementare

E' oggetto di una vera gara tecnologica. E' *Battle Squadron* il più modesto, con cinque sole armi differenti, le une più devastanti delle altre. La più spettacolare è la nova, una serie di bolle di energia rotanti in cerchio attorno al vostro ship che distruggono tutto al loro passaggio. Si ottengono recuperando un'icona che appare quando certi alieni sono stati abbattuti. Dettaglio apprezzabile, gli ideatori di questo programma hanno evitato abilmente di ricorrere alla barra spaziatrice per attivare quest'arma impressionante. Basta premere il pulsante di sparo eseguendo una rotazione della leva, cosa molto meno pericolosa che abbandonare il joystick in piena azione. Si deve approfittare di questa temibile arma con parsimonia, perché il vostro stock dovrà essere al massimo quando vi cimenterete in uno dei sotterranei. Le altre quattro armi corrispondenti a differenti colori non sono cumulabili. Potrete invece aumentare considerevolmente la potenza di quella che sceglierete, grazie a

Xenon II, strani universi

Il mondo acquatico di X-Out e...

... i sotterranei di Battle Squadron

delle icone che attraversano lo schermo cambiando colore. Bisogna recuperarle quando hanno il colore delll'arma che utilizzate, cosa che aumenta dieci volte la potenza di sparo. Questi quattro tipi di armi sono di pari potenza, la loro efficacia dipende dal settore nel quale vi trovate. I miglioramenti che potete apportare al vostro ship si limitano all'armamento. Non potete nè andare più veloci nè procurarvi il benché minimo schermo protettivo.

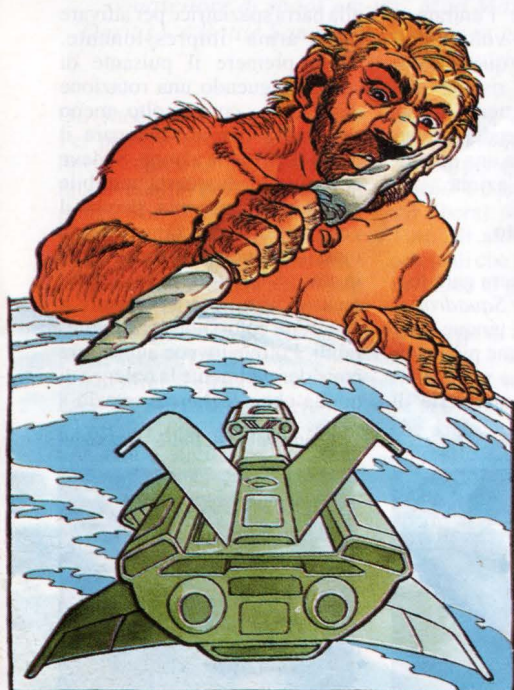
Xenon II offre un'ampia panoplia di equipaggiamenti supplementari: armi diverse, mine o sistemi che aumentano la velocità del vostro mezzo. A volte ottenete uno di questi equipaggiamenti recuperando una capsula che attraversa lo schermo, ma generalmente li dovete acquistare in occasione del passaggio da un magazzino. L'armeria è tenuta da un extraterrestre particolarmente venale (decisamente questi alieni non sono dei gentlemen e facciamo bene a sterminarli). Voi potete

I negozi di X-Out...

tanto acquistare che rivendere (a basso prezzo) ciò di cui avete più bisogno. L'arma più spettacolare è il mega-blaster che fa veri disastri presso il nemico. Attenzione, quest'arma molto costosa non funziona che per dieci secondi. Lo spettacolo è superbo ma è veramente pagato caro. E' più conveniente acquistare armi meno spettacolari ma più durevoli. *Gunhed* offre ugualmente una larga scelta di equipaggiamenti supplementari: schermi protettivi, armi molto potenti e due moduli che si spostano attorno alla vostra nave in funzione dei movimenti del joystick. Per ottenere queste armi, bisogna raccogliere delle capsule contrassegnate da una lettera che permette di identificare a quale equipaggiamento esse corrispondono. Le differenti armi non sono cumulabili, è invece possibile aumentare la loro potenza raccogliendo parecchie capsule dello stesso tipo. In via generale, queste armi molto spettacolari fanno delle vere stragi nei ranghi nemici. Grazie a questi equipaggiamenti *Gunhed* è lo shoot'em-up nel quale si distrugge il maggior numero di alieni al minuto. E' da notare che i vostri moduli be-

... e di Xenon II

Disponete di armi spettacolari (Gunhed)

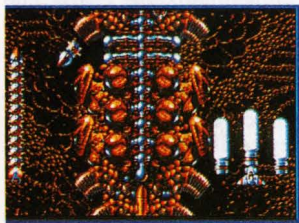
neficiano ugualmente delle armi che voi recuperate. Quanto allo schermo protettivo, esso è molto utile perché incassa un buon numero di proiettili prima di essere distrutto; ma non è sempre evidente decidere se conviene recuperarne uno. Si tratta in effetti di una scelta strategica, perché quando prendete uno schermo perdete i vostri moduli. E' importante fare questa scelta difficile in funzione delle caratteristiche del settore nel quale vi trovate in quel momento. D'altra parte, voi avete la possibilità di passare da un'arma all'altra a volontà. Infatti, le capsule sono così numerose che potete cambiare di arma ogni dieci secondi se lo desiderate. Disponete anche di alcune bombe, azionate grazie al secondo pulsante di sparo, capaci di distruggere tutti i nemici presenti sullo schermo. La gestione delle armi più originale è quella di *Darius +*, ma attenzione, è anche la più complessa. Alcune capsule vi permettono di recuperare delle armi, altre aumentano la loro potenza. Ma se sparate all'impazzata distruggerete queste preziose risorse. Una di esse vi procura dei cannoni da fissare sul vostro ship mentre le altre tre

corrispondono a dei moduli: è anche possibile modificare la posizione di questi moduli in rapporto al vostro mezzo. Questo sistema di armi supplementari è eccellente, ma il rovescio della medaglia è che il tutto funziona a partire dalla tastiera. Non viene molto naturale, in piena azione, cercare sulla tastiera il tasto corrispondente all'arma che si desidera migliorare. Tuttavia questa pericolosa manipolazione è indispensabile, a meno che qualcuno la possa fare per voi mentre giocate. A livello di equipaggiamenti supplementari, *X-Out* è indiscutibilmente il programma più riuscito di questo gruppo. In effetti niente vi è imposto e disponete veramente di una libertà totale. All'inizio del gioco, vi ritrovate in un negozio con una certa somma di denaro sul vostro conto per equipaggiarvi secondo i vostri desideri. Non si può nemmeno parlare di equipaggiamento supplementare, perché partite da zero. Vi si offrono numerose possibilità: acquistare una navicella potente o parecchie leggere, scegliere fra parecchi tipi di armi di potenza differente, oppure procurarvi uno schermo protettivo definendo persino la figura che esso deve eseguire attorno al vostro ship. Tutto è possibile... naturalmente nel limite dei vostri mezzi finanziari. Potrete entrare in questo negozio prima di ogni livello che state per intraprendere per fornirvi dell'equipaggiamento più adatto. Potete rivendere una parte del vostro materiale per reinvestire la somma differentemente, siete qui, nelle vesti di un vero e proprio mercante. Si esita tanto meno a procedere a tali cambi in quanto, contrariamente al venditore di *Xenon II*, questo riprende il materiale allo stesso prezzo al quale l'ha venduto. Naturalmente all'inizio del gioco non disporrete di una somma abbastanza grande da comprarvi le armi più potenti, ma ciò è possibile in seguito, grazie ai guadagni ottenuti distruggendo il potenziale nemico. In questo programma non basta dunque sopravvivere, ma bisogna fare quanti più danni possibili tra i ranghi nemici per potersi offrire gli equipaggiamenti che permetteranno di reggere l'urto del livello superiore.

Cosa c'è di nuovo dottore?

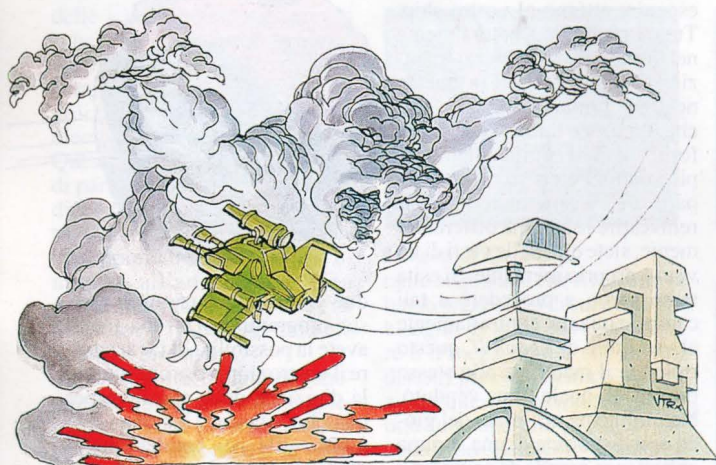
Gunhed è indiscutibilmente un grande shoot'em-up, ma bisogna riconoscere che è il programma meno originale di questo confronto. Si cerca invano la minima innovazione in questo gioco. Benché di fattura altrettanto classica, *Xenon II* presenta, al contrario, parecchie innovazioni interessanti. All'inizio è possibile rivendere l'equipaggiamento divenuto inutile, il che è raro, mentre l'acquisto di materiale è cosa corrente. Questo non è niente in confronto alle

due grandi innovazioni di questo programma. Da una parte, avete la possibilità di far arretrare il vostro ship, cosa che inverte la direzione dello scrolling per qualche istante. Una manovra molto utile nei combattimenti contro i mostri, dove siete impegnati in una strada senza uscita. D'altra parte, il vostro vascello può confondersi nella scena per dieci secondi al fine di uscire da una situazione disperata. Non disponete in permanenza di questa opzione, sarebbe troppo facile salvarsi, bisogna averla prima acquistata in un magazzino. L'originalità di *Darius +* sta unicamente nel suo concetto: la scelta fra numerosi itinerari differenti e la gestione molto sofisticata degli armamenti supplementari. Nel caso di *Battle Squadron*, l'originalità risiede pure nel concetto. La libertà di

Darius +:originale gestione d'armi

Il mega-blaster di Xenon II

X-Out offre grande scelta tattica

Gunhed richiede riflessi eccellenti

Percorso non lineare (Battle Sq.)

azione è ancora maggiore che in *Darius +*, perché è possibile accedere a qualsiasi settore quando lo si desideri. Altra novità importante, la presenza dello ship invisibile. Non lo distinguete che da una modesta alterazione del suolo al suo passaggio. Questa innovazione è molto importante perché vi obbliga a stare costantemente in guardia. Nel cuore dell'azione, ci si lascia prendere. Benché non si tratti di una vera novità, è da notare che *Battle Squadron* si può giocare a due. Il fattore più importante è in questo caso, la giocabilità che resta eccellente anche in due e ciò è talmente raro che lo segnaliamo.

X-Out non è meno originale nella sua concezione. Dopo una lunga serie di remake di giochi arcade celebri, la Rainbow Arts si è infine decisa a rinnovarsi. L'azione si svolge sott'acqua, cosa piuttosto insolita nel genere. Ciò non ha alcuna influenza sull'azione propriamente detta, ma è un tocco gradevole. Il caso è lo stesso per *Darius +*, ma se non si leggono le istruzioni si rischia di andare subito in tilt...

La grande innovazione di questo programma sta comunque in una libertà totale a livello della scelta dell'equipaggiamento utilizzato.

E' veramente una trovata molto interessante che apporta una dimensione strategica a questo shoot'em-up. Non c'è dubbio che questo concetto sarà ripreso in altri programmi.

Scene superbe di Battle Squadron

Tattica

Nessuna tattica particolare contraddistingue *Gunhed*. E' un gioco nel quale tutto si basa sui rilfessi, nella tradizione degli shoot'em-up arcade. Si può preferire un'arma piuttosto che un'altra e scegliere fra i moduli o lo scudo, ma in fondo ciò non ha molta importanza. Invece l'utilizzazione di un pulsante a sparo automatico è molto apprezzabile. Una sola tattica è efficace per progredire in *Darius +*. Se volete avere una chance di battere i mostri di fine settore, è indispensabile procurarsi i quattro equipaggiamenti differenti e possedere la potenza massima quando il mostro vi attacca. Se avete perso una vita proprio prima dello scontro, le vostre armi non saranno abbastanza potenti per vincere il vostro avversario e farete anche bene a ricominciare subito una nuova partita. D'altra parte il tiro automatico non apporta alcun vantaggio nel gioco. Ciò non funziona e, in ogni modo, se andasse bene rischiereste molto di distruggere le capsule prima di averle potute recuperare.

La strategia gioca un ruolo molto importante in *Xenon II*, perché il successo si basa principalmente sugli acquisti (e la rivendita) di equipaggiamenti. E' fondamentale determinare quali siano le armi più efficaci in ogni settore ed effettuare la vostra transazione in questo senso. Così, il tiro posteriore, che è molto utile all'inizio del gioco, non ha più grande utilità in seguito. L'utilizzazione di un pulsante per lo sparo automatico è particolarmente efficace in questo shoot'em-up, perché esso vi procura una potenza di fuoco considerevole e ciò non è un lusso ma una necessità! Ma attenzione che alcuni non funzionano con questo software! In *Battle Squadron* è importante provare i differenti sotterranei nelle prime partite al fine di scoprire con quali tipi di aggressori avete a che fare e quali siano le armi più efficaci contro di loro. In seguito, conviene non avventurarsi in un tunnel se non quando si dispone della massima potenza di fuoco. E' nei sotterranei che vi attendono gli avversari più temibili, riservate così le vostre nova per queste importanti occasioni.

Se giocate a due, è vantaggioso non servirsi della medesima arma. Una delle tattiche più efficaci consiste per uno dei giocatori nell'utilizzare quella che spara in senso contrario. Quanto al tiro automatico, esso funziona ma ciò vi pone davanti una difficile scelta. Infatti esso è molto efficace, ma vi impedisce l'impiego delle supernova. La soluzione ideale consiste quindi nell'utilizzare l'interruttore di tiro automatico che è generalmente

I mostri di Gunhed attaccano...

Darius +, la fine del primo livello

situato sulla cloche, ma anche un gesto così rapido si può rivelare fatale in piena azione. E' un gioco abbastanza difficile e, se non ce la fate ad uscirne, avete sempre la possibilità di premere sulla barra spazio quando il quadro di selezione è esposto sullo schermo. Avrete allora accesso ad un quadro che vi permette di modificare alcuni parametri di gioco per renderlo più facile.
X-Out presenta una tale ricchezza strategica che non si può pretendere di detenere una tattica ideale. La cosa migliore è cambiarla in funzione delle particolarità di ogni livello. Si può , per esempio, puntare tutto su un misero ship super-equipaggiato. Disponete allora di una grande potenza di fuoco che vi dovrebbe permettere di arrivare alla fine del livello, ma in questo caso non avete diritto all'errore. Al contrario, è comunque possibile puntare su due o tre ship disponenti di un equipaggiamento più modesto. A voi decidere, siete l'unico comandante a bordo, fate come meglio credete!

Realizzazione

La realizzazione di *Darius +* è onesta ma nettamente inferiore a quella degli altri programmi di questo confronto. Essa soffre per la mancanza di varietà della tavolozza colori e soprattutto per la lentezza dell'animazione, che è un grave difetto per uno shoot'em-up. Questo programma propone un'azione abbastanza avvincente, ma si risente comunque di un'impressione bizzarra davanti a questo ship che si sposta alla velocità di una cinquecento.
Ancora una volta, i Bitmap Brothers hanno fatto un eccellente lavoro su *Xenon II*. Grafica superba, colonna sonora impressionante e scrolling fluido. Tuttavia questa realizzazione non è affatto irreprensibile. Può dispiacere, infatti, che lo ship si muova con così poca fluidità. E' unicamente in questo che *Xenon II* è inferiore ai giochi arcade.
Battle Squadron beneficia di una realizzazione senza difetti: eccellente grafica, colonna sonora di qualità e scrolling fluido. Lo scrolling verticale scorre anche sulle coste seguendo lo spostamento del vostro mezzo. Mentre ciò è sistematico negli shoot'em-up su PC Engine, rimane ancora eccezionale su micro. La docilità dei comandi e la precisione dell'animazione contribuiscono alla perfetta giocabilità di questo programma. *Battle Squadron* è uno dei rari giochi di azione capaci di sostenere il confronto con la quasi perfezione dei programmi del PC Engine, come *Gunhed*.
La realizzazione di *X-Out* è pure irreprensibile. Grafica, animazione, scrolling e colonna sonora: tutto è eccellente. Anche qui lo scrolling orizzontale si accompagna allo scorrimento verticale. Ciò non è affatto sorprendente, perché i programmatori della Rainbow Art hanno fatto da molto tempo le loro prove su Amiga, con shoot'em-up come *Denaris* o *R-Type*. Quanto a *Gunhed*, è un modello del genere, grafica a tutto schermo, colonna sonora impressionante, fluidità dell'animazione, scrolling verticale (con spostamento sulle coste) e soprattutto accelerazioni folgoranti. In alcuni momenti, lo scrolling raggiunge punte di velocità veramente impressionanti, molto superiori a quelle di *Goldrunner*.

Quale scegliere?

Tutti questi shoot'em-up sono interessanti al primo approccio, ma ci si stanca presto di alcuni di loro, mentre altri restano appassionanti anche dopo lunghe ore di gioco. A questo riguardo *Darius +* e *Xenon II* non fanno peso di fronte ai loro concorrenti. Il primo non manca d'interesse, ma la lentezza dell'azione e la complessità del modo di gestione delle armi gli nuocciono molto. Uno shoot'em-up deve essere eccitante e questo non è veramente il caso. Quanto a *Xenon II*, a dispetto delle numerosissime qualità, gli manca un qualcosina per essere davvero appassionante. Forse in ragione della lentezza dello ship, ma passato il piacere della scoperta ci si stanca abbastanza rapidamente. L'interesse del gioco non è al livello della qualità della realizzazione. Gli altri programmi di questo confronto sono ben più accattivanti e difficili da abbandonare.
Gunhed è il più eccitante di tutti. Una volta che si comincia a giocare diventa praticamente impossibile fermarsi. Le partite sono interminabili (in virtù dell'opzione continua): ci si accanisce presto. Ma se a livello dell'azione pura *Gunhed* vince largamente sui suoi concorrenti, *Battle Squadron* e *X-Out* sono decisamente più originali. In più di una azione appassionante, essi presentano interessanti innovazioni che ravvivano il genere ed i loro aspetti strategici sono particolarmente seducenti. Comunque, che voi scegliate *Gunhed*, *X-Out* o *Battle Squadron*, non rimarrete delusi. Sono dei veri shoot'em-up dedicati agli appassionati di sensazioni forti che vi provocheranno frequenti rialzi di adrenalina.

Mad Max

Escape From the Planet of the Robot Monsters

Ultima conversione Tengen dal meraviglioso coin-op, estremamente coinvolgente e simpaticissimo, Escape from the Planet of the Robot Monsters ti catapulterà immediatamente in un mondo "fumettoso" e divertente.

Grafica stile fumetto per un game appassionante!

AMIGA - ST - C64 - PC

Tengen
La storia è semplice e non completamente nuova: un esercito di Reptilons ha ridotto in schiavitù gli umani appartenenti al pianeta X per costruire un esercito di robots destinati a invadere e distruggere la Terra e con lei tutti i suoi attuali abitanti.
Il tuo compito sarà quello di impersonare Jack e Duke nella loro disperata ricerca del professor Sarah Bellum, il solo in grado di poter tentare qualche rimedio concreto per sconfiggere gli agguerriti alieni che si sono rivelati, questa volta, ossi molto duri. Ogni livello rappresenta una sfida entusiasmante e stimolante: basti pensare al passaggio sulle scale mobili, il cui accesso è regolato tramite uno speciale interruttore, ovviamente nascosto perfettamente e difficile da scoprire, oppure alla fantastica grafica fumettosa che rende l'avventura ancora più bella. Ogni nuovo livello fa desiderare di scoprire subito quello successivo. In Escape from the Planet of the Robot Monsters, apprezzerai sicuramente sia la variopinta grafica che l'incessante azione. Giocarci ti sembrerà tanto bello quanto aprire un libro di fumetti ed avere improvvisamente il potere e la gioia di farne parte! Disponibile per tutti i formati mentre leggete queste righe.

A.C.

Siete nel laboratorio nemico!

La ricerca del professore vi costerà non poca fatica, non scoraggiatevi!

Dynasty Wars

AMIGA - ST - CPC - C64 - SPECTRUM

Un nuovo adventure game a due giocatori interattivo.

Non fatevi distrarre troppo dallo stupendo scenario: potrebbe esservi fatale...

Capcom
La dinastia Han è stata detronizzata da alcuni guerrieri ribelli che hanno devastato il Paese! La violenza è il solo linguaggio che essi capiscono, le loro spade fermeranno ogni tentativo di ribellione e la Cina è nel caos più completo! Ma niente è perduto, dalle ceneri della dinastia caduta, quattro coraggiosi guerrieri sono risorti e si sono uniti per dichiarare guerra ai ribelli... Dynasty Wars vi immergerà nella più pura azione: ciascun guerriero possiede differenti attributi e armi: selezionate quelle che preferite, salite a cavallo e preparatevi per la battaglia. Mentre galoppate per la vostra strada, attraverso otto livelli di difficoltà progressiva, il guerriero guadagnerà in punti ed esperienza e si equipaggerà meglio per combattere i diabolici ribelli. *P.L.*

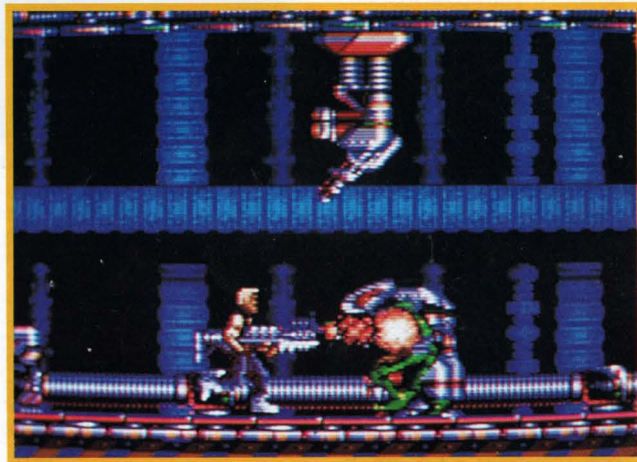
Astro Marine Corps

Il mondo dei micro si arricchisce sempre di più di giochi arcade. Il soft di cui abbiamo potuto ammirare solo poche schermate promette bene. Una incredibile lotta interstellare!

AMIGA - ST - C64 - CPC

Dinamic
La Dinamic presenta Astro Marine Corps, arcade multilivello con più di venticinque personaggi. Nella versione Amiga sono necessari due dischetti. Tu impersoni il miglior componente dei Astro Marine Corps, i pattugliatori della galassia, e devi cercare di fermare la sete di potere dei potentissimi Deathbringers e stroncarne l'avanzata. Disponibile presto per tutti i formati.

Ottima grafica anche su C64

Splendide immagini su Amiga

Anteprima

Cyberball

AMIGA - C64 - ST - PC - SPECTRUM 48/128/+3

Corre l'anno 2022... l'ultimo giocatore umano è stato eliminato. In campo solo metallici robot...

Domark/Tengen
Composte totalmente da giocatori cibernetici, le squadre che affrontano questo torneo del ventunesimo secolo, sono estremamente violente e danno vita a partite, sarebbe meglio dire combattimenti, senza tregua e senza pietà. Una scelta errata tra gli oltre cento giocatori offensivi o difensivi, da inviare in campo, ed è la sicura fine. Ed ora bando alle ciance... scegliete i vostri mostri di metallo e scendete in campo. Chi troverete ad aspettarvi? I New York Enforcers, i Los Angeles Assassin, i San Francisco Hitmen o i Chicago Killers?... Auguri e figli... metallici. *A.C.*

La versione Amiga, ma anche...

...quella del C64 non scherza...

...neppure in prospettiva!

Klax

ATARI ST

Fantastico! La Domark ci regala un altro fantastico avvenimento: l'uscita del software e quella del coin-op dell'Atari in contemporanea! Klax, in una parola... Tetris II.

Domark/Tengen
Per la prima volta nella storia, la preparazione del software e quella del coin-op è stata condotta parallelamente, permettendo in tal modo l'uscita sul mercato in simultanea sia del coin op dell'Atari che del software. Lo schema di gioco appare abbastanza semplice: incasellare quadratini colorati in linee di tre, in ragione del colore, sia in verticale che in orizzontale o in diagonale. Ogni volta che un Klax è raggiunto, i quadratini corrispondenti scompaiono per lasciare uno spazio. Sembra facile, già... La vita si complica però quando i quadratini cominciano ad apparire sullo schermo con maggiore velocità e ti è difficile persino prenderli, oppure quando il numero di colori aumenta, oppure ancora quando i "binari" nei quali puoi incasellare i quadratini si riempiono e non ti è più possibile svuotarli. Hai persino l'opzione di "parcheggiare" i quadratini in attesa di avere il giusto colore con il quale poterli combinare. Fantastico, vero?!!!!
Disponibile al più presto anche per altre macchine.

M.B.

Per vincere, è importante formare un klax nel più breve tempo possibile.

E' possibile ingaggiare sfide agonistiche giocando testa a testa!

Hockey Pista

ATARI ST

Ecco finalmente qualcosa di veramente nuovo nel panorama internazionale del videogioco.

Lindasoft
L'imperativo era categorico: realizzare qualcosa che fosse degno di questa novità. Molto spesso in questi ultimi tempi abbiamo assistito a simulazioni sportive realizzate in maniera assai affrettata, cosa questa che ha spesso deluso pubblico e critica. Ciò non poteva succedere con Hockey su Pista, pena il fatto di rendere una cattiva pubblicità ad uno sport nascente, che sarà presto inserito nel contesto delle Discipline Olimpiche. Sono state perciò impiegate dai programmatori della Lindasoft parecchi mesi di lavoro ed effettuate numerose prove. Questo ha portato all'offerta di un prodotto tecnicamente valido capace di offrire divertimento ed attrattiva. Potete effettuare diverse selezioni: squadra, giocatore contro computer, modo due giocatori, coppa ed INFO. Una volta effettuata la scelta, verrà presentata una schermata con il cronometro digitale e azionando il joystick potete scegliere la durata dell'incontro (da 5, a 20 minuti). Scegliendo l'opzione "Coppa" non potete usufruire della scelta "tempo" limitata a 5 minuti più un "Extratime" di tre minuti ad oltranza in caso di parità fra le squadre. Vedrete allora le squadre disporsi in campo, secondo i canoni tradizionali dell'Hockey a Rotelle, con una visuale dall'alto; le squadre sono formate da un portiere e quattro giocatori per parte. Noterete subito, al fischio d'inizio, un triangolino bianco apparire vicino ad uno dei vostri giocatori. Esso stà ad indicare il giocatore meglio piazzato per ricevere la palla o per tirare. All'inizio dovrete fare un po' di pratica poiché questo gioco, come nella realtà, richiede un notevole impegno di squadra. Se pensate di fare da soli, dribblando sconsideratamente gli avversari, senza passare ai compagni, sarete ben presto spodestati del possesso della sfera. Quando ne siete in possesso, vedrete i vostri compagni smarcarsi e seguire la vostra azione pronti a ricevere il passaggio. Credo che in questo consista il pregio più grande di Hockey Pista: la sensazione del massimo realismo ed il gusto dell'azione di squadra. Imparate a pressare l'avversario e non fatevi mai trovare scoperti, verreste infilati prima ancora di accorgervene! Non scoraggiatevi se le prime volte finisce in goleada per il computer... Ricordate di angolare al massimo la vostra posizione al momento del tiro: fare una bella azione, per poi concludere con un tiro centrale e fiacco, sarebbe deludente! I portieri in questo gioco non sono degli sprovveduti, specialmente quello manovrato dal computer, mentre, per quanto riguarda la vostra squadra, il portiere è manovrato da voi. Ricordatevi, perciò, di premere il pulsante oppure vedrete la pallina rotolare inesorabilmente nella vostra rete. Terminiamo pure quà, ora... tocca a voi scoprire il resto e le migliori tecniche di gioco. Signori miei questo è uno sport giocato da veri atleti, uno sport per campioni! La Lindasoft ha voluto offrirvi con un videogioco tutto questo... beh, non esageriamo, i pattini non sono inclusi... pazienza vero?!.

A.C.

Uno sport che si affaccia per la prima volta ai micro, con ottime credenziali...

Elvira, la Signora della Notte

Una splendida strega che non ha bisogno di commenti...

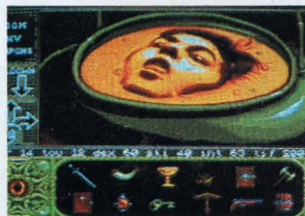
AMIGA - PC E COMPATIBILI - ST - C64

Questo soft costituisce la seconda maggiore realizzazione di Casa Horrorsoft. La politica di questo editore è quella di imporre i suoi prodotti e oltrepassare le frontiere tecnologiche dei software. Con questo prodotto, la Horrorsoft crede veramente di aver scoperto qualcosa di nuovo nel campo della giocabilità e nella qualità della presentazione.

Horrorsoft.
Molti anni fà, la Regina Emelda, una diabolica strega, prese parte a una messa nera e ad altre cerimonie sataniche, sperando che vendendo la sua anima al Demonio, sarebbe diventata immortale. Invece di darle l'immortalità, Satana provvedette a catapultarla nel Mondo delle Ombre e con l'aiuto dei suoi fedeli servitori, cominciò a praticargli "cure" sataniche.
Mentre giaceva nel suo letto di morte, affidò sei chiavi ai suoi servitori e raccomandò loro di proteggere le chiavi fino alla morte. Come premio, essa promise che a loro volta l'avrebbero raggiunta nella "vita futura". Le chiavi, usate in un ordine preciso aprono uno scrigno contenente la preziosa "Pergamena della Supremazia Spirituale" che, se

Il ghigno del lupo fa rabbrividire...

Ed eccovi giunti al castello...

...popolato dai servi di Satana...

...e dalla malvagia Emelda

usata da Emelda, le darà il potere di controllare tutti gli scagnozzi di Hades nella sua ambizione di governare il mondo. La Pergamena è, al contrario, anche l'unico modo per il giocatore di uccidere la Regina prima del suo ritorno alla vita. Per impedirgli di tornare, viene recitata una cerimonia da una discendente della regina, il cui nome è Elvira, arrivata al castello in qualità di attrazione turistica, e fornitrice di "Weekends dell'Orrore" a ospiti paganti. Il Castello è di certo servito a fargli acquisire una certa fama, ma anche, purtroppo, a causare il ritorno alla vita dell'orribile Emelda. Una porta è stata aperta nei sotterranei. Nelle catacombe del castello i servi della Regina sono arrivati per preparare il suo arrivo. Elvira, capito di aver dato inizio a qualcosa che non poteva controllare, decide così di rispondere alla tua inserzione sul "Broomsticks Weekly" nella quale offri i tuoi servizi come Ghostbuster. L'aumento improvviso della popolarità dei fantasmi e del paranormale, ha fatto diventare molto chic avere un fantasma personale. Ma non avendo mai visto un fantasma prima d'ora non sai cosa ti aspetta, anche se un onorario molto alto e la possibilità di lavorare per Elvira, ti hanno convinto ad aiutare la bella maga.

Il gioco è gestito con icone che non richiedono l'uso della tastiera. Le finestre grafiche contengono grafiche animate per ogni luogo in cui si svolge il gioco. Il pannello a sinistra contiene il controllo della direzione delle icone, gli oggetti e la selezione delle armi. Il pannello a destra contiene le icone per il controllo degli oggetti. Il game è totalmente controllato selezionando icone puntate sullo schermo con il mouse. La principale area grafica mostra un riquadro con la collocazione del giocatore. Esso può puntare sugli oggetti in quest'area e il gioco aprirà una finestra sull'inventario delle icone e stamperà poi ogni messaggio che potrebbe essere rilevante. Ogni messaggio generato dal game, ma non richiesto dal giocatore, apparirà in una finestra aperta sulla principale area grafica. Ognuna di queste due finestre può essere chiusa puntando su di essa con il mouse e cliccando sul pulsante di sinitra. Il pannello inventario mostra le icone di ciascun oggetto che il giocatore sta trasportando, gli oggetti presenti nella stanza e le armi che può selezionare. Il gioco contiene molti suoni digitalizzati che danno una forte impressione di realismo e che servono a creare un'atmosfera di tensione e suspence. Grafica da sogno, anzi da incubo... per questo game della Horrorsoft che di certo non deluderà le aspettative degli amanti del brivido e delle sequenze da film dell'orrore!

A.C.

Attenzione agli artigli dell'aquila

Tipo	*Adventure anim.*
Interesse	*19*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆☆

Budokan

PC CGA, EGA, VGA, HERCULES

Salutiamo Budokan, una vera simulazione di arti marziali che esige, in più, allenamento e pazienza.

Electronic Arts
Programmazione: Michael Kosaka e Ray Tobey.

Budokan è una vera simulazione di arti marziali. Durante il test di questo software ho provato due sentimenti contrastanti: una gran soddisfazione di fronte alla realizzazione curata ed all'aspetto ludico del programma, dall'altro, una certa stanchezza che si spiega senza dubbio col numero già impressionante di soft che trattano questo soggetto. Questa impressione sfuma tuttavia di fronte alla qualità di Budokan... Una volta superata la porta che conduce al tempio dei samurai, il giovane allievo deve scegliere fra quattro discipline: il karate, il kendo, il bo e il nunchaku. In VGA, la presentazione di questa avventura è superba. Personaggi animati, pergamene che aprono i menu di opzione, grafica "top". In EGA, gli schermi sono bizzarramente sommersi di pixel... Effetto di stile? Il modo Hercules è dal canto suo giocabile e solo il modo CGA soffre della sua povertà leggendaria. Quando si seleziona una disciplina, il giovane samurai sceglie fra il modo allenamento o dei combattimenti di difficoltà crescente. Ma è inutile tentare qual-

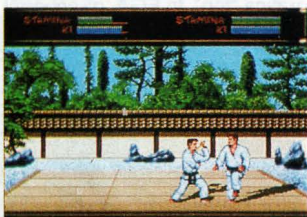
Fasi di allenamento con il bo, una delle armi favorite dal samurai

siasi cosa prima di aver assimilato la tecnica avanzata di questo simulatore. Gestito sia al joystick, che alla tastiera, il software approfitta di istruzioni molto chiare. Infatti, attacchi e difese sono spiegati con disegni a sostegno. Per imparare il nunchaku per esempio, ci si dovrà allenare con più di trentasei colpi differenti. Si scoprono subito gli attacchi e le parate di base. Qui niente di straordinario se non la finezza delle animazioni ed il notevole realismo dei movimenti. Per una volta, ed è senza dubbio ciò che conferisce a Budokan il suo titolo di vera simulazione, le animazioni non sono troppo rapide. Proprio come il leggendario Barbarian, questo soft vi permette realmente di visionare nel suo insieme un mulinello, un colpo dritto. Il nunchaku che turbina davanti a voi delimita uno spazio molto preciso. Risultato, la portata dei colpi non è mai lasciata al caso.

Divenuti maestri nell'arte degli attacchi di base, passerete poi ad elaborare i colpi speciali illustrati nelle istruzioni. Più che semplici combinazioni dei colpi base, come è spesso il caso nei soft di combattimento, sono proprio dei nuovi assalti che non si possono vincere che grazie ad una gestione molto precisa del comando. Per esempio, per riuscire nel "salto avanti colpo basso", bisogna spingere il joystick nell'angolo superiore sinistro, premere il tasto e ricondurre il comando al centro sinistra. Sincronizzazione, precisione e l'avversario è K.O. Delle quattro discipline presentate, solo il kendo, tipo di combattimento col bastone, mi ha un po' deluso, soprattutto su EGA. La grafica è infatti un po' rozza per il disegno dei combattenti. Il karate invece è molto ben realizzato. I movimenti sono molto realistici e tutte le regole di questo sport sono rispettate alla lettera. Per ogni match, siete infatti classificati secondo la bellezza e l'efficacia dei vostri colpi. Bisognerà anche sorvegliare la linea di resistenza fisica e soprattutto elaborare a fondo le parate, tanto precise e importanti che gli attacchi. Ultimo punto della realizzazione di Budokan, gli effetti sonori sono di qualità, anche su un PC senza scheda sonora. Le due ultime opzioni di gioco disponibili su questo soft concernono da una parte il gioco a due, dall'altra i tornei. Per il gioco a due, ogni giocatore può scegliere lo sport preferito. Affrontare a mani nude (karate) un avversario munito di nunchaku apre nuove prospettive di combattimento... I tornei concluderanno la vostra avventura. Quando raggiungerete il Budokan, tempio in cui si tengono le prove finali, voi, nelle vesti del samurai, dovrete seguire gli insegnamenti del maestro prima di affrontare nemici di forza crescente. Il livello di gioco si fa ben presto assai più elevato e solo lunghe ore di allenamento vi permetteranno di vincere. Budokan è, che io sappia, l'unica simulazione nel vero senso della parola che esista su micro in questo campo. Gli appassionati del genere non avranno dunque alcuna esitazione, anche se gli amanti dell'azione soffriranno nel dover sopportare un addestramento speciale prima di gettarsi nella mischia. Da notare infine che l'impiego dei joystick PC è spesso troppo delicato.

 C.T.

Tipo................Sim. arti marziali
Interesse......................15
Animazione........VGA..☆☆☆☆☆
Grafica...................AT..☆☆☆☆☆
Suono.................................☆☆☆

Combattimento con armi diverse

Allenatevi a fondo prima del torneo

La prova finale con molti avversari

FlashFire

- veloce
- preciso
- comodo

GIOCARE AI BARBARIAN PRENDENDO IL THE?

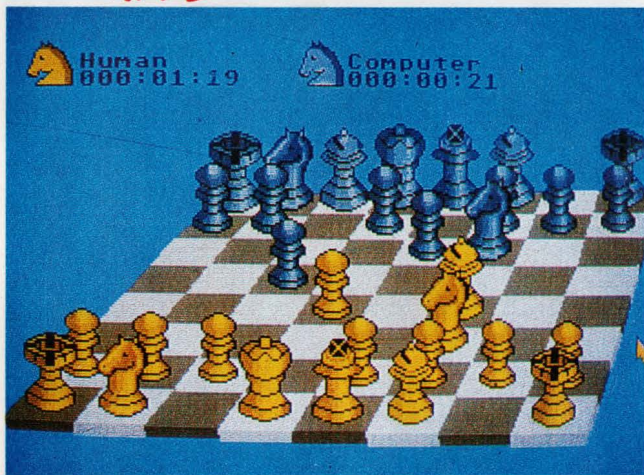
Veloce, preciso, comodo e sensibile come nessun altro, ***FlashFire Mouse & Joystick Sensor*** funziona su tecniche d'induzione capacitiva. I suoi tasti sensoriali sono in grado di trasmettere i comandi per mezzo del semplice sfioramento, con velocità e precisione mai registrate prima d'ora, e senza i problemi di avaria alle parti meccaniche dei joystick tradizionali. ***FlashFire Mouse & Joystick Sensor*** unisce tecnologia elettronica d'avanguardia ad un design raffinato e funzionale. Particolarmente indicato per coloro che non si accontentano delle prestazioni normalmente raggiungibili nei Games, ***FlashFire*** è anche un mouse avanzato che elimina i fastidiosi problemi di spazio d'azione sulla scrivania, oppure, grazie alla precisione e alle prestazioni ottimali nelle applicazioni di computer graphics. Provate subito la sensazione di prendere il futuro nelle vostre mani.

FlashFire è in vendita nei migliori negozi.

È prodotto da:

GP ELETTRONICA
ITALIAN APPLY ELECTRONIC SYSTEM

Via IV Novembre 32/34 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Telefono 02/6189551 - Facsimile 02/66012023

CERCHIAMO DISTRIBUTORI • ROGAMOS DISTRIBUTORES • NOUS CHERCHONS DISTRIBUTEURS • WANTED DISTRIBUCTORS • WIR SUCHEN VERTEILER •

Veduta in 3D con i pezzi Staunton stilizzati

Chess Player 2150

ATARI ST

Se siete molto abili negli scacchi e cercate la competizione, non esitate, Chess Player 2150 fa per voi!
E se volete divertirvi, trasformate i pezzi in animali...

CP Software.
Autore: Chris Whittington.
Bisogna dire che il programmatore di Chess Player 2150 non è un novizio negli scacchi, grazie al suo livello ELO che lo colloca a livello di un campione nazionale. Le inquadrature 3D di partenza permettono un'eccellente lettura della posizione grazie ad una leggera bascula in avanti e rotazione laterale. Pertanto, se non vi convengono, potrete modificare la taglia, l'inclinazione in senso laterale o antero-posteriore o ancora la rotazione del piano o anche vedere il gioco lateralmente. Oltre alle classiche pedine Staunton, il programma offre una vasta scelta complementare originale: Chunky (pedine tipo Staunton stilizzate), Playroom (giochi diversi, dall'orso in peluche fino ai soldatini, passando per il cavallo di legno o le bambole), Scifi dagli alieni più disparati e animali da fattoria (mucca, maiale, gallina, cavallo, cane, caprone). Questi pezzi sono molto ben disegnati, ma la resa del rilievo è un po' meno elaborata che in Master 2100.
Per completare il tutto, si dispone del cambio di colori delle pedine e della scacchiera. La registrazione degli spostamenti si effettua puntando sul pezzo di partenza e poi puntando sulla casella d'arrivo. Le mosse sono a volte sottolineate da una digitalizzazione vocale in inglese, purtroppo disturbata da un fischio intenso. Il programma pratica le regole internazionali degli scacchi, gioca contro se stesso o può servire da arbitro fra due avversari. Ci si ritrovano le abituali azioni: ritorno indietro senza limitazione con annullamento eventuale della ripresa, modo replay automatico in cui il programma rigioca una partita memorizzata a fini d'analisi, modo Professore, molto utile ai debuttanti, essendo i suggerimenti del programma quasi sempre giudiziosi. Oltre la visualizzazione delle coordinate e l'orologio per ogni campo, si possono ottenere informazioni in corso di gioco e potrete conoscere la valutazione della posizione in modo decimale, tenendo conto che un pedone vale un punto, la linea di ricerca attuale, il modo d'analisi del programma e la profondità così come la lista delle ultime mosse giocate. Il programma vi presenta 24 posizioni per affrontare differenti problemi. Disponete di due minuti per effettuare la vostra mossa e di quattro prove per ogni posizione per giocare la mossa decisiva. In funzione del risultato d'insieme il programma vi attribuirà un ELO. Questa stima è abbastanza sottile e non scarta che di 50 punti +/- in rapporto all'ELO ufficiale! In contropartita alla sua rapidità, questo sistema offre l'inconveniente di non poter essere utilizzato per misurare i progressi successivi del proprio ELO, perché si ricordano a fatica le posizioni. I livelli di gioco sono infiniti, in quanto il programma permette di regolare il tempo di

Animali da fattoria....

... o creature da fantascienza

Valutate il vostro ELO

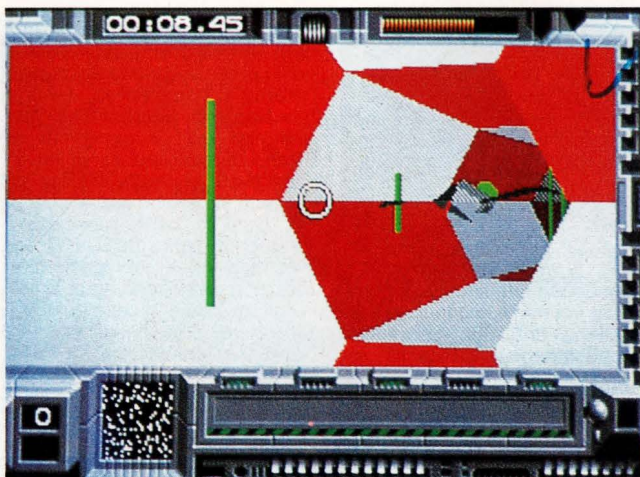
riflessione secondo due modi. Nel modo Tournoi, questo tempo di controllo potrà essere largamente superato in una posizione particolarmente difficile, ed il ritardo potrà essere recuperato in seguito, mentre nel modo Average il computer si atterrà strettamente al tempo indicato. I modi Tempi Uguali dove il programma calcola il suo tempo di riflessione sul vostro e Riflessione Infinita per i problemi completano i livelli. Dispiacerà l'assenza di un livello Tempo Totale per la partita, indispensabile al blitz. Segnaliamo una piccola anomalia: non viene tenuto conto del tempo di ricerca su disco della biblioteca, cosa che falsa gli orologi alla partenza. A metà partita, il programma si dimostra meno aggressivo che Chess Master 2100, ma effettua comunque eccellenti combinazioni. Il suo gioco è infatti più strategico degli altri. Nel finale, si rivela ancora pericoloso, può giocare dei colpi d'attesa ed uno scacco matto più rapido. I risultati delle partite contro gli altri programmi sono d'altronde eloquenti: 9-1 contro Chess Master 2000, 9,5 - 0,5 contro Colossus Chess X e 6,5 -3,5 contro il temibile Chess Master 2100! Un eccellente programma, molto forte e completo!

M.B.

Tipo	*Scacchi*
Interesse	*19*
Animazione	*-*
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆

Nota

Il mio amico sembra "partito" per questo programma (è il nostro specialista in fatto di scacchi). Questo soft è infatti da poco campione del mondo di scacchi su micro. Tuttavia il programma non è molto bello graficamente, ciò, malgrado la visualizzazione in prospettiva. Io, che non sono che un giocatore della domenica, ritengo che questo programma sia candidato alla "masterizzazione" con un ELO di 2087 e che mi releghi ai più umili livelli. Da notare che sembra porre dei problemi di compatibilità con la serie degli STE.

Mad Max

Nei passaggi fra livelli, bisogna assolutamente evitare le collisioni

Interphase

AMIGA - ATARI ST

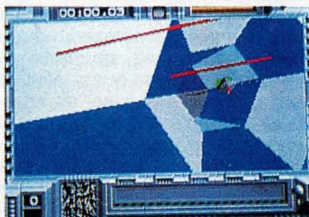
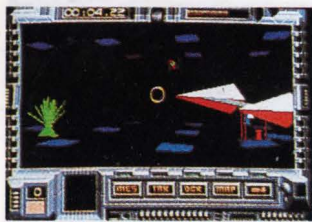
Viaggiare in sogno in un gigantesco computer per aiutare un'amica molto sveglia a recuperare un oggetto: una missione pazzesca quanto il concetto stesso! Le evoluzioni in tempo reale si svolgono in una scena 3D con effetti sonori ed un'animazione infernale.

Imageworks Assembly Line.

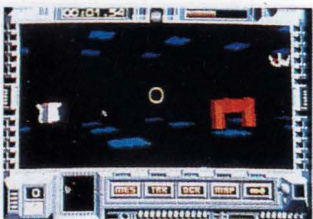
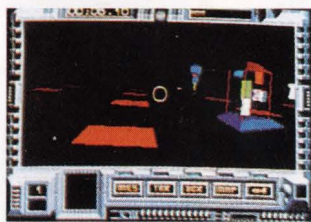
Chi segue fedelmente Guida Videogiochi, non avrà dimenticato l'anteprima in cui presentavamo questo splendido gioco ancora in fase di preparazione. Ma ora è giunto il momento di parlarne per esteso!

L'azione d'Interphase avviene in un futuro lontano, dove i divertimenti sono diventati la principale attività economica. E' infatti permesso accedere a tutte le delizie della vita attraverso la visione di cassette di sogni vendute da una misteriosa e potente società, la Dreamtrack Corporation. Per fabbricare i "sogni in scatola", la Dreamtrack fa ricorso a sognatori professionisti, di cui voi fate parte.

L'inattaccabile facciata commerciale della Dreamtrack nasconde in realtà altre mire, molto meno confessabili. La casa spera infatti di asservire l'umanità condizionandola grazie a dei "sogni prefabbricati". L'imminenza del pericolo è aumentata dal fatto che nel vostro ultimo

Gli effetti di rilievo sono convincenti

Stabile contenente il computer

Uno degli apparecchi di protezione

sogno (registrato dalla Dreamtrack) voi avete prodotto la suggestione che può permettere alla compagnia di realizzare i suoi funesti progetti. Per contrastarli, voi decidete di recuperare la preziosa cassetta che contiene il vostro sogno, ciò malgrado l'impressionante dispositivo di controllo elettronico che circonda la sede della societa' "scellerata". Attaccate dunque su due fronti: una delle vostre amiche penetrerà nell'immobile mentre voi, collegati mentalmente al computer della Dreamtrack, cercherete di facilitare il suo procedere distruggendo o neutralizzando tutti i sistemi di difesa controllati tramite il computer della società. E' dunque la vostra amica che recupera fisicamente la cassetta se riuscirete ad impedirle di fare cattivi incontri.
Un po' alla maniera di Tron (il film di Walt Disney), progredite all'interno dei programmi e dei flussi d'informazione del computer. Pur essendo immersi in questo mondo virtuale, voi potete seguire le evoluzioni della vostra partner nel mondo reale. E' lei che vi domanderà per esempio di aprirle una delle numerose porte controllate dal computer. Per farlo, voi dovrete attaccare le informazioni elettroniche che sono generate dalla porta chiusa nel mondo reale. Infatti ogni situazione di pericolo potenziale o

Un componente del computer

reale del vostro partner ha una dimensione solida nel vostro livello di realtà (quello del mondo interno del computer). Gli appassionati di fantascienza ritroveranno qui gli ingredienti di Tron. La coesistenza di questi due livelli di realtà implica un aspetto strategico appassionante. Così in certe situazioni è preferibile aprire una porta alla vostra partner solo dopo aver distrutto una telecamera di sorveglianza che in caso contrario attiva un robot assassino. Per facilitare il cammino della vostra amica, dovete avanzare in un immenso universo a molti livelli che costituiscono il cuore informatico della macchina.
Per non perdervi disponete d'un sistema di guida in tempo reale a base di frecce, che indicano la posizione dell'oggetto sul quale avete fissato la vostra attenzione. Oltre che della strategia, il gioco necessita dunque di un solido senso d'orientamento spaziale, perché vi dovete spostare in un mondo senza forza di gravità e attraverso molteplici strati del computer, passando per i fori che tappezzano il soffitto ed il pavimento del luogo in cui vi trovate. Un errore di traiettoria produce immediatamente una perdita d'energia, e per sopravvivere (ed anche per il bene della vostra partner) dovrete resistere alle incessanti aggressioni di cui siete oggetto da parte di creature piuttosto insolite (ship, rane che vanno in monociclo).
I grafici del soft utilizzano la spettacolare tecnica 3D a superfici piene, che dona all'insieme un gran realismo (vi sorprenderete ad orientare la vostra testa in funzione delle traiettorie che prendete), il che non guasta in questo genere di game.
Le animazioni utilizzano degli algoritmi visivi spettacolarmente rapidi, che portano un po' più avanti le frontiere del possibile nel campo dell'animazione su micro. Tutto ciò permette di muoversi in modo quasi istintivo nello strano universo di Interphase, tanto è grande il realismo che accompagna il gioco. Si apprezzerà anche particolarmente l'animazione dell'introduzione di questo programma, in cui voi

Protezioni davvero sorprendenti

dovete seguire una specie di pennuto in un lungo corridoio ostruito da cavi. Ultimo punto, la sonorizzazione, anch'essa eccellente, rende bene la strana atmosfera del luogo.

E.F

Tipo	*Azione/strategia*
Interesse	*18*
Animazione	★★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

Versione Atari ST

La versione ST presenta tutte le caratteristiche di Amiga. Tuttavia i pignoli della tecnica osserveranno che le animazioni sono un po' più rapide sull'ST. Ciò sembra dipendere dalle differenti frequenze delle due macchine (8 MHz per ST, 7,2 MHz per Amiga). Questa diversità di frequenza contribuisce a rendere i giochi animati in 3D a superfici piene più rapidi su ST, infatti il blitter dell'Amiga non è d'alcun soccorso per la grafica 3D calcolata, anche se il gioco non ne perde.

C.T.

Tipo	*Azione/strategia*
Interesse	*18*
Animazione	★★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

I mezzi di difesa non mancano certo

Ivanhoe

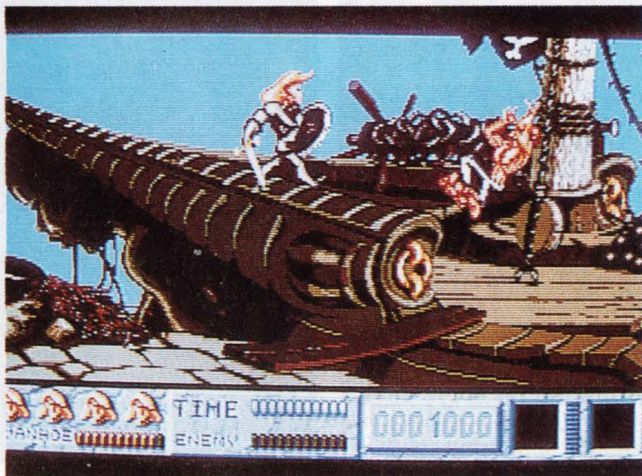
AMIGA - ATARI ST

Pensate forse di conoscere a fondo la vera storia del mitico cavaliere Ivanhoe? Ebbene vi sbagliate!

Ocean

Era inevitabile che un giorno o l'altro Ivanhoe (mitico cavaliere) ispirasse i programmatori di soft. Come premessa vi diciamo subito che questa meravigliosa storia è scaturita dalla penna dell'ingegnoso cartonista che ha creato Asterix. Wilfrid d'Ivanhoe, alias Ivanhoe, aiuta il re d'Inghilterra

Un equipaggio poco accogliente...

Riccardo I a riprendere la sua corona usurpatagli dal principe Giovanni... Per portare a termine la missione dovete vedervela con un vero gioco arcade a scrolling orizzontale, il terzo livello è, però, il solo a differenziarsi dagli altri nel sistema di gioco. In un primo tempo dovete attraversare una foresta e combattere con la spada i numerosi nemici che cercano di fermarvi. La seconda fase vi vedrà impegnati nella cattura di un vascello pirata, dove, naturalmente, avete "vita dura" con i malviventi che lo posseggono. Con questo mezzo, finalmente in mano vostra, potrete accedere al terzo livello, dove, in sella al vostro fedele cavallo bianco evitate agevolmente diversi ostacoli, combattete con maggior scioltezza contro nemici armati di alabarde e, infine, ve la vedrete con un... fachiro che viaggia su un tappeto volante (curioso miscuglio, non trovate anche voi?). Ma, dopo tante peripezie, ecco comparire il ca-

Un grande gioco d'azione con sprite di carattere fumettistico

stello in cui è tenuto prigioniero Riccardo I, il vostro amato Re! Se riuscite a liberarlo, non avete ancora finito la missione, poiché il percorso va rifatto in senso inverso, non solo con le stesse difficoltà, ma con in più il gravoso compito di proteggere il Re. I personaggi che popolano questa leggendaria impresa e gli scenari sono sempre molto vari e gradevoli esteticamente. Gli avver-

Il "grosso braccio" di fine livello

sari con cui dovrete vedervela sono di forza variabili, alcuni verranno eliminati con un colpo solo, mentre altri dovranno essere colpiti da otto a dieci volte prima di morire. Ma non spaventatevi! Troverete diversi bonus (armatura più grande, poteri speciali, energia) che consentono maggiore efficacia alle vostre azioni. Alla fine di ogni livello trovate ad aspettarvi (i guai non giungono mai da soli...) un mostro ributtante che ce la metterà tutta per impedirvi di proseguire.

In questo singolare combattimento gli sprite avranno le dimensioni più che raddoppiate, ma noterete che i combattimenti non soffrono della taglia ingombrante dei contendenti e si muovono con grande agilità. Un gioco d'azione splendido, che richiede una certa maestria nell'uso del joystick (raccomandato agli smanettoni accaniti...).

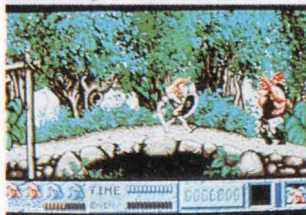
E.F.

Nota

Io non amo molto questi grandi personaggi anche se devo ammettere che sono molto simpatici e la grafica molto bella. Quanto rimprovero a Ivanhoe (il game) è la povertà delle azioni.

Mad Max

Tipo ..... *Arcade*
Interesse *18*
Animazione ..... ☆☆☆☆☆☆
Grafica ..... ☆☆☆☆☆☆
Suono ..... ☆☆☆☆☆

Effetti grafici favolosi...

Battle Squadron

AMIGA

Battle Squadron è il primo software che fa concorrenza alle console 16 bit sul loro stesso terreno: gli shoot'em-up. Fonde grafici superbi e vari, animazione perfetta, alternando scrolling verticale ed orizzontale complementari, suggestivi effetti sonori associati ad una musica aderente all'azione, il tutto combinato ad una maneggevolezza senza precedenti. Se non dovete acquistare che uno shoot'em-up, non abbiate assolutamente alcuna esitazione, questo è il game che fa al caso vostro.

Una delle zone del secondo livello: attenzione agli ship provenienti da dietro

Innerprise. Programma: Martin Pedersen; grafica: Torben Larsen; effetti sonori: Ron Klaren, Yvo Zoer.

Si deve Battle Squadron alla genialità dei creatori di Hybris. Ci hanno preparato un nuovo shoot'em-up verticale con scrolling laterale complementare, pieno di opzioni innovative e talmente ben realizzato che si impone senza dubbio alla lunga come il migliore del momento. E' inutile attardarsi sul tema, che non apporta grandi novità in questo genere di giochi: voi dovete liberare due eroi sequestrati da extraterrestri. Si può giocare soli o in due, usando, a scelta, il mouse o il joystick. Una delle maggiori novità viene dalla possibilità lasciata al giocatore di definire in maniera precisa il livello di difficoltà: numero di vite, potenza delle armi iniziali, numero, velocità e frequenza dei proiettili lanciati dai nemici. Ogni opzione offre parecchie scelte ed è così possibile adattare il gioco al proprio livello. Fin dai primi istanti di gioco si è colpiti dalla qualità della realizzazione. Il vostro ship è superbamente disegnato e s'inclina ad ogni cambio di direzione come del resto alcune unità nemiche.

Passate le prime due orde, si entra nel vivo del gioco. La superficie del pianeta si riempie di armi da fuoco di incredibile efficacia. Qui, le torrette si scoprono e orientano i cannoni verso di voi per lanciare i loro missili. Una volta distrutte, esse lasciano apparire una "X" che migliora il vostro punteggio. Altre volte sono delle torrette mobili montate su binari; dotate di una miglior

La bomba Nova fa strage!

Gli scarabei sono una minaccia: arrestano i vostri tiri mentre vi bombardano

Ammirate un po' questo rilievo!

corazza, esse devono essere colpite ripetutamente prima di essere distrutte e beneficiano inoltre di hangar indistruttibili che servono loro da protezione momentanea. Altri dispositivi antiaerei completano le difese e prendono posto in una scena sontuosa. Benché visto da sopra, il paesaggio rigurgita di rilievi molto ben resi: vulcani, canyon dalle pareti scoscese e molti altri. Dovrete affrontare allo stesso tempo le differenti ondate di ship nemici. Questi sono di specie diverse, tanto per la grafica che per il loro tipo di attacco, di formazione o di spostamento. Ci sono anche degli ship invisibili! Non si individuano che da una leggera sfocatura della scena e si rivelano per un breve istante ad ogni impatto. Se è facile individuarli nelle prime fasi del gioco, vi possiamo assicurare che è un'altra storia quando si è sotto l'imperversare dei colpi nemici. Per scappare o attaccare vi potete spostare su un lato utilizzando lo scrolling laterale limitato. Ma attenzione, le torrette scoperte non tardano ad agire. Quando avrete distrutto un gruppo di navi nemiche, vedrete apparire una "M" valevole come bomba supernova. Queste bombe, in numero limitato, creano un campo devastante ma temporaneo attorno alla vostra navetta. L'effetto visivo e sonoro

Raccogliete le croci-bonus

è superbo: si vede il cerchio infernale delle bolle di energia, così possente da far tremare lo schermo, accompagnato da rumori danteschi. A intervalli regolari vi dovrete misurare con una nave-madre. Molto ben protette, esse richiedono una salva di tiri. Una volta distrutte, invece, vi permetteranno di acquisire una delle numerose armi supplementari sotto forma di una capsula di colore variabile. Il sistema di armamento richiede qualche delucidazione: oltre le bombe Nova, è possibile acquisire quattro tipi di armi differenti, ciascuna simbolizzata da un colore. Così, se in un primo tempo recuperate una capsula varde, il vostro ship sarà dotato di un laser rapido. Il fatto di recuperare un'altra capsula migliorerà il vostro laser; ma se voi prendete una capsula di un altro colore, la vostra arma cambia. Così se siete in possesso di un'arma che vi conviene particolarmente, verificate bene al momento di recuperare la capsula che questa cambi al colore voluto. Infatti, al di là delle preferenze individuali, ogni arma mostra la sua superiorità in rapporto alle altre nel corso dei differenti livelli e fasi del gioco. Gli effetti visivi e sonori di queste armi sono vari e convincenti. Il vostro ship è di una perfetta gestibilità; la rilevazione delle collisioni di una precisione assoluta. Con un po' d'abitudine, riuscirete a navigare fra gli spari ed i nemici. La seconda grande innovazione di Battle Squadron riguarda il sistema di cambiamento di livello. Ci sono tre passaggi sulla superficie del primo livello, ognuno con accesso a livelli di diversa profondità. Non affrontateli che una volta dotati di armi sufficienti perché essi sono nettamente più difficili del primo. Giocando in due, questa fase necessita di una buona sincronizzazione, perché ci si deve confrontare nello stesso tempo nel tunnel. Scoprirete nuovi paesaggi, altri ship (navicelle provenienti da dietro, superbi scarabei volanti che bloccano i vostri tiri, navi-madri coriacee, ecc.) e soprattutto dispositivi di sparo al suolo completamente deliranti e disegnati in modo splendido: bernardo l'eremita e

Cannoni di tipo rosso: tiro a ventaglio

demoni usciti dai loro ritratti per attaccarvi. Una volta completato un livello in profondità, sarete ricondotti alla superficie del pianeta. Approfittatene per rifare provvista di armi prima di ricadere in un altro tunnel di accesso. L'accompagnamento sonoro combina un'eccellente musica ben aderente alle differenti fasi dell'azione ed effetti sonori superbi. Battle Squadron è lo shoot'em-up (tutti gli altri, compreso Xenon II, appaiono ben poveri!). Degno delle migliori sale giochi, esso dimostra cosa si può trarre da un Amiga e rischia di non rendermi molto tenero con i prossimi!

M.B.

Tipo	*Shoot'em-Up*
Interesse	*19,5*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆☆

Nota

Molto bello. Animazione perfetta e molte trovate, tipo i sorprendenti vascelli invisibili. Se avete acquistato un Amiga e desiderate uno shoot'em-up, non acquistate che questo programma perfettamente originale (meglio averne uno solo, ma buono).

 E.F.

E' difficile scorgere lo ship invisibile

Un gran gioco di piattaforme in stile giapponese

Switchblade

AMIGA

Ha il gusto giapponese, lo stile giapponese, anche l'eroe è giapponese! E tuttavia, dietro questa camuffatura orientale si cela il programmatore di Rick Dangerous: un recidivo!

Gremlin. Design, programmazione, grafica e suono: Simon Phipps; musica: Ben Daglish.

Devo ammettere che accolgo sempre con molto scetticismo un nuovo programma della Gremlin. Faccio dunque una partita senza grande entusiasmo, poi parecchie altre e infine non riesco più a staccarmi da questo gioco. Bisogna guardarsi dalle idee preconcette... Due cose mi turbano: da una parte questo programma presenta qualche somiglianza con Rick Dangerous, dall'altra si direbbe un gioco giapponese. Ecco che

I topi sorvegliano l'entrata

Dei trabocchetti, dei bonus...

è bizzarro, un'indagine s'impone; io prendo la mia lente, la mia pipa ed il mio caschetto alla Sherlock Holmes... In fin dei conti, si rivela che questo programma è opera del creatore di Rick Dangerous (che sia benedetto per i giochi appassionanti che ci offre!) e che è sviluppato anche sulla console Nintendo. Buon sangue... ma sicuro!
Voi impersonate Hiro, un guerriero giapponese e dovete esplorare un gigantesco labirinto sotterraneo alla ricerca dei frammenti di una spada magica. L'avventura comincia in un terreno incolto e, dopo aver abbattuto qualche topo aggressivo, scoprite l'entrata del complesso sotterraneo. Prima sorpresa: solo la sala nella quale vi trovate appare sullo schermo e le successive si visualizzano solo quando vi entrate. E' una lunga esplorazione, perchè i diversi labirinti sono molto vasti e nascondono un'incredibile quantità di stanze segrete. Al fine di scoprirle, non esitate a dare qualche pedata contro i muri. Alcune pietre esploderanno, scoprendo l'entrata di una nuova stanza. Si tratta generalmente di armi da lancio, più o meno potenti, che vi permettono di abbattere gli avversari a distanza. Non sprecatele perchè disponete di uno stock limitato di munizioni. Il modo di combattimento è molto originale: dovete tenere il tasto di sparo premuto per qualche istante prima di colpire i vostri nemici. La direzione e la forza dei vostri colpi dipendono dalla durata della pressione sul tasto. Ciò vi obbliga a rispettare un tempismo molto preciso nei combattimenti corpo a corpo. Pur somigliando molto a Rick Dangerous, questo soft si differenzia di molto nei combattimenti. Simon Phipps, l'autore di questo programma, ha assimilato perfettamente lo spirito dei grandi giochi giapponesi. E' il genere di soft che mancava nella ludoteca dei nostri micro.

...e stanze segrete

C.T.

Tipo	*Piattaforme*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Pinball Magic

AMIGA

Pinball Magic, è l'ultima metamorfosi del vecchio flipper! Approfitta del connubio tra il video ed il classicismo dei flipper, oltre al piacere del tilt!

Pinball Magic abbina l'eccitazione del flipper e la definizione di Amiga

Loriciel. N. Massonnat e D. Arnaud. Musica: J. Roudet.
I flipper regnavano nelle sale giochi e nei bar fino all'arrivo dei

Un flipper inebriante come uno vero...

giochi video, negli anni ottanta. Sono ormai relegati in secondo piano e, a dispetto della fedeltà dei più accaniti appassionati, la specie è in via di estinzione. Non contenti di soppiantarli, i videogiochi si ispirano ai flipper. Abbiamo già visto qualche successo in questo campo, come Pinball Construction Kit su 8 bit o Macadam Bumper su ST. Oggi è il turno di Pinball Magic, che è indubbiamente un successo. Ma attenzione, c'è flipper e flipper. La nuova generazione è molto diversa. L'elettronica ha notevolmente trasformato i nuovi apparecchi apportando effetti sonori e visivi molto spettacolari. E poi, i punteggi non sono più gli stessi: adesso si contano in milioni. La Loriciel ha preso in contropiede questa tendenza ispirandosi alle macchine anni sessanta, l'età d'oro del flipper. Infatti, una delle attrattive di questo programma sta nel contrasto tra il classicismo dei flipper ed il concetto video del gioco. Pinball Magic si compone di dodici quadri differenti, collegati da una porta. Una volta esaurite le lettere di un quadro, la porta si apre e non vi rimane più che da farci entrare la pallina per passare al seguente. La maggior parte dei quadri è tradizionale, con i bumper, i bonus, lo speciale, ecc. Ci sono invece due di questi livelli che offrono un interessante incrocio fra flipper e rompi-matto-

... e quasi altrettanto nervoso

ni. In questi ultimi, la porta non si aprirà che una volta distrutti tutti i mattoni. Pinball Magic beneficia di una realizzazione molto seducente. La grafica è eccellente e l'animazione non è da meno. Quanto alla colonna sonora, è un successo totale che contribuisce molto al realismo di questo programma. Si tratta di digitalizzazioni realizzate partendo dagli effetti sonori di un flipper della grande epoca. Tutto ciò è molto convincente e non manca più nemmeno il contatto fisico con la macchina, che gioca un grande ruolo in questo programma. In questo risiede sempre la debolezza dei flipper su micro. E' però quanto meno possibile scrollare il flipper premendo dei tasti. La sensazione non è la stessa, ma la pallina reagisce in modo molto realistico. Nelle prime partite ci si lascia talmente prendere che si finisce spesso per fare tilt. Pinball Magic è un gioco appassionante ma difficile e non è affatto scontato riuscire ad andare oltre i primi quadri. Avete tuttavia la possibilità di modificare diversi parametri al fine di facilitarvi le cose. E' il miglior flipper su micro fino ad oggi, specialmente per la magia degli anni sessanta.

 E.F.

Tipo	*Flipper*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆☆

Nuovissimo: il flipper rompi-mattoni

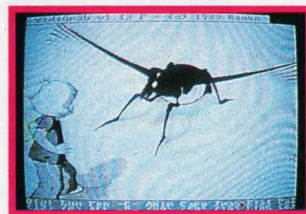
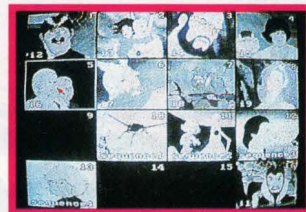
Vidi Amiga

Un po' lento per meritare la denominazione "in tempo reale", Vidi Amiga rimane un digitalizzatore video dalle qualità eccezionali, più ricco del suo omologo su ST.

Vidi Amiga è una versione di quel digitalizzatore in tempo reale che abbiamo già avuto l'occasione di testare. Ricordiamo che un digitalizzatore in tempo reale è un dispositivo che permette di ottenere un'immagine dal computer (cioè codificata sotto forma di bit) a partire da qualunque sorgente video, senza immagine fissa (come avveniva per i digitalizzatori precedenti). L'equipaggiamento di cui si dispone è un apparecchio di pre-serie inserito in un contenitore di basso profilo connesso all'uscita parallela dell'Amiga e alla seconda porta del joystick. La connessione con la sorgente video è assicurata da un semplice cavo cinch di collegamento non fornito ma molto facile da reperire. L'apparecchio dispone di potenziometro di regolazione per la luminosità ed il contrasto dell'immagine e per la sincronizzazione verticale (responsabile di interruzioni dell'immagine in caso di cattiva regolazione). Dopo il caricamento del software ci si ritrovano sensibilmente le stesse opzioni che sulla versione ST. La digitalizzazione si può effettuare sia su una successione d'immagini che su immagine singola. Bisogna tuttavia notare alcune differenze a questo riguardo. All'inizio la digitalizzazione si fa in 320x256 su una tavolozza di 16 colori. Paradossalmente le tavolozze di sfumature proposte danno risultati meno buoni che su ST. Ma niente vi impedisce, per fortuna, di crearvele come meglio credete e di salvarle. La seconda grande differenza concerne il numero d'immagini digitalizzate al secondo. Se la digitalizzazione si effettua sempre in 1/25 di secondo (intervallo indispensabile per poter seguire le 25 immagini al secondo delle sorgenti video), la trasmissione alla memoria del computer è limitata ad alcune immagini al secondo. La trasmissione avviene attraverso l'interfaccia parallela e non attraverso la cartuccia, molto più rapida. Allo stesso tempo, il termine "tempo reale" diventa relativo, perché se è possibile catturare un'immagine d'un film senza mettere in pausa il videoregistratore, è impossibile catturare le 25 immagini del secondo successivo. Come nella versione ST, si può definire una finestra di digitalizzazione, indipendente dallo schermo principale e fissare un'immagine in memoria per impedire che essa venga ricoperta da una nuova digitalizzazione o definire l'intervallo fra due digitalizzazioni. Le azioni complementari sono abbastanza ricche e non presentano alcune lacune dell'ST. Si ritrova il taglia-incolla ed il premi-carta molto pratico per la manipolazione delle immagini, il quadro delle differenti immagini digitalizzate, il modo "carousel" che effettua una successione delle immagini fisse o il modo animazione, regolabile in velocità e beninteso il salvataggio su dischetto in formato IFF (formato standard dell'Amiga). Tra i miglioramenti, bisogna notare la possibilità di cancellare in un solo colpo tutte le immagini e soprattutto di salvare contemporaneamente tutte le immagini digitalizzate. Quest'ultima possibilità faceva crudelmente difetto nella versione ST ed obbligava, per salvare l'insieme delle immagini messe in memoria, ad una serie di manipolazioni che si rivelavano ben presto fastidiose. Il secondo programma, Vidi Chrome, agisce allo stesso modo di Miximage su ST. Esso combina tre digitalizzazioni della stessa immagine riprese con filtri rosso, verde e blu sepa-

Il cattivo di Flash Gordon

Flash Gordon e il sapiente al comando del loro ship

I signori del tempo

Tutti le immagini digitalizzate possono essere presentate assieme

rati per crearne una nuova in modo HAM, cioè con 4096 colori. Questo processo non si può dunque applicare facilmente che ad immagini fisse, ma esiste un progetto che permetterebbe d'ottenere questa digitalizzazione anche in modo HAM diretto. In conclusione, Vidi Amiga è un buon digitalizzatore dal prezzo competitivo e rivolto agli amatori, ma il modo di trasmissione adottato a mezzo interfaccia parallela, anche se molto comodo, limita un po' la sua denominazione di digitalizzatore "in tempo reale".

(Rombo per Amiga)

A.C.

Stos

Aggiornato e tradotto, Stos ritrova una nuova giovinezza: un linguaggio gradevole per chi vuol programmare dei giochi su Atari ST.

Vi avevamo già presentato questo programma. Ma da allora il manuale di *Stos* è stato interamente tradotto ed alcune routine sono state migliorate. Stos è un Basic funzionante su ST , concepito specialmente per la creazione di giochi. Esso funziona nelle tre risoluzioni, ma evidentemente la bassa risoluzione è più spesso quella adatta per giochi ricchi di colore. Per chi arriva dal GFA Basic 3.0, l'inserimento in materia dello Stos è un po' sorprendente e si crede tornato ai tempi eroici di ST Basic con le sue numerose linee e la sua programmazione a spaghetti. Stos non è sotto GEM, non dispone di procedure con variabili locali e non permette direttamente la ricorrenza (richiamo a un sotto-programma solo per lui).

L'editor è del genere a schermo pieno e può essere riconfigurato, in particolare per cambiare l'attribuzione dei tasti di funzione. Dispone dei principali comandi di spostamento e cancellazione, della numerazione e rinumerazione automatica, della ricerca-sostituzione così come dei diversi modi d'esecuzione passo a passo. Esso accetta fino a quattro programmi indipendenti, ognuno dei quali può funzionare in una zona dello schermo riservata. Il controllo della sintassi invece non si effettua che durante il lancio del programma. Stos è particolarmente ricco di istruzioni orientate verso il gioco. E' così molto facile caricare, spostare e animare uno dei numerosi giochi di sprite forniti o uno di quelli che voi avrete creato. Tutta la gestione degli sprite s'effettua con interruzioni, si presume dunque che non debba interferire con la velocità d'esecuzione del programma. Lo stesso dicasi per la musica gestita pure in interrupt. E' assolutamente sorprendente vedere il vostro sprite animarsi e spostarsi, su un tema musicale, mentre si sta battendo o eseguendo un altro programma. Questo sistema di gestione con interruzione dà tuttavia luogo ad alcune bizzarrie. Così, quando si interrompe un programma in corso, sprite e musica continuano la loro esecuzione e bisogna passare da un CLS (cancellatura dello schermo accompagnata qui da una rimessa a zero dei puntatori) per rimettere un po' d'ordine. In alcuni casi d'altronde, un primo CLS non basta e bisognerà raddoppiare l'istruzione per ottenere l'effetto voluto.

Un robot umanoide

L'editor di sprite

Stos accetta fino a 15 sprite differenti con una taglia fino a 64x64 pixel con rivelazione delle collisioni. Ma in questo caso, benché la routine sia stata migliorata, si nota un rallentamento notevole dell'esecuzione del programma principale. A titolo indicativo, la presenza di tre sprite di misura media con spostamento, animazione e musica d'accompagnamento aumenta di oltre il 60% il tempo d'esecuzione delle altre istruzioni. Il programma gestisce anche in maniera facile e potente le operazioni di manipolazione dello schermo: scorrimento, spostamento, copia di zone dello schermo. Permette persino la dissolvenza incrociata fra due schermi in 79 modi diversi e dispone di comandi d'ingrandimento e di riduzione. Il suono non è da meno coi differenti effetti sonori preprogrammati, controllo dello sviluppo e riproduzione della musica creata con l'editor. Non c'è invece alcuna istruzione specifica per utilizzare le digitalizzazioni sonore di ST: Replay per esempio. Mouse e joystick dispongono naturalmente d'istruzioni specifiche. Benché Stos non giri sotto GEM, offre un set d'istruzioni completo per gestire finestre e menu anche se qui, non si parla di schermi virtuali o di fogli sovrapposti. Le istruzioni di programmazione generali sono abbastanza complete, pur restando ampiamente al di sotto di quelle del GFA Basic. I test comparativi fra GFA 3.0 e Stos

dimostrano che la maggior parte delle istruzioni sono eseguite due volte più lentamente in Stos. Ma per alcune funzioni matematiche lo scarto diventa del tutto irrisorio. Così la ripetizione mille volte dell'istruzione "a= SQR (T2)" prende 0,36 secondi in GFA e 45 secondi in Stos!
E' dunque fuori questione utilizzarlo per giochi che necessitano di lunghi calcoli come i giochi di riflessione, quelli in 3D a superfici piene, ecc. Stos è fornito di accessori con la possibilità di caricare in memoria: editor di sprite o di musica, creazione di font di caratteri o d'icone. C'è poi un "assemblatore di campo" per assemblare scene differenti partendo da sprite o un assembler 68000. Quest'ultimo non dispone che di rare pseudoistruzioni ed accetta una sola istruzione per volta che viene immediatamente assemblata e stoccata: per certe routine è comodo. Oltre agli accessori, sono forniti quattro programmi. I primi tre sono dei giochi (Rompi-mattoni, Pac-Man e Space Invaders), il quarto, Stos Paint, è un programma di disegno dalle funzioni corrette ma dal concetto un po' rudimentale. Se confrontato al favoloso Dali Pro con le sue funzioni innovatrici e potenti, non ha storia e dimostra i limiti di Stos di fronte a GFA 3.O per le applicazioni serie. Il manuale è chiaro e ben strutturato.
In conclusione, Stos è un dispositivo favoloso per tutto ciò che concerne la creazione del gioco a base di sprite.
(Dischetti Mandarin Software, Atari ST)

Home Office Kit

Malgrado le altre sue qualità, Amiga non gode della reputazione di essere ricco di strumenti da ufficio.

Quest'altro set di programmi per Amiga è disponibile solo su specifica richiesta presso un centro Commodore autorizzato. Esso contiene tutti i programmi di The Publisher, con una differenza: il problema d'accesso al dischetto dei caratteri di Page Setter qui non si pone. Un altro programma, Infofiles, completa il set. Si tratta di un programma di gestione di archivi molto pratico e di semplice uso. Prima di cominciare ad inserire i vari elementi della vostra banca dati dovrete ovviamente definire i diversi formati di registrazione. Un'operazione semplice effettuata creando una nuova colonna che conterrà il nome generico dei tipi di dati accettati: testo, montante, data, ora, sì/no, telefono, alfa, alfanumerico, immagine e suono (torneremo su queste ultime due opzioni). Dopo la creazione delle varie rubriche lo schermo sembrerà quello di un tabulatore con le colonne delle varie informazioni. E' molto facile modificare la larghezza o la posizione di una colonna scalando semplicemente il margine destro o spostando tutta la colonna con il mouse. Allo stesso modo si può evitare lo scrolling laterale automatico delle informazioni. Questa grande facilità di uso sarà molto apprezzata dai principianti nella gestione degli archivi. Una volta inserite le informazioni, potrete ovviamente salvarle in formato di programma o in formato ASCII. Ma è anche possibile salvare l'aspetto grafico della banca dati senza il suo contenuto. Le opzioni di scelta sono molto complete, in ordine crescente o decrescente e definizione del tipo di selezione (identità, superiore, inferiore, ecc.) o di intervallo. Il sistema multiitem è un po' particolare: consiste nello scegliere un solo item e nel non effettuare scelte successive secondo altri item che sugli archivi già selezionati. Questo sistema è ben poco pratico per ricerche secondo un gran numero di item diversi. In compenso si ha il vantaggio di non limitare il numero di item possibili. Uno dei punti forti del programma sta nella sua capacità di gestire immagini o suoni in formato IFF (formato standard dell'Amiga utilizzato per la larga maggioranza dei programmi). Niente vi impedisce dunque di gestire le vostre immagini o i vostri suoni (molto pratico in particolare per gli appassionati di musica che non sanno più a che cosa corrisponde questo o quel campione). Il programma si limita a mantenere in memoria il nome dell'archivio ed il suo accesso, il che permette di gestire un gran numero di suoni o immagini. Vi sarà in ogni caso conveniente usare un hard-disk per stoccare queste immagini o campioni. In effetti la capacità dei dischetti si rivela troppo limitata per simili applicazioni. Il programma propone inoltre diverse opzioni per far scorrere immagini, suoni o i due insieme, il che può eventualmente servire a creare diaporama sonori di qualità. Il manuale spiega in modo chiaro e completo il funzionamento di tutti i programmi del set. Un superbo insieme dal prezzo particolarmente allettante!
(Dischetti The Disc Company Amiga). *A.C.*

Delle diapositive sonorizzate

MSX COMPATIBILE

La Philips ha recentemente riproposto sotto nuova veste l'home computer MSX. Moderno e versatile, può essere usato sia per giocare, che per imparare e per scrivere i vostri programmi, da quelli più semplici a quelli più complessi. Potete anche fare uso dei numerosi programmi pronti per MSX in commercio reperibili presso qualsiasi distributore di software.

Questo computer risponde alle specifiche internazionali dello standard MSX che è stato il primo, grande salto in avanti nel campo degli home-computers. MSX significa compatibilità sia dell'hardware che del software: esso allarga le vostre possibilità di scelta ed incrementa le possibilità disponibili, ora ed in futuro e fa di questo computer un ottimo strumento didattico.
Il computer incorpora un interprete del MSX-BASIC e include tutti i comandi tradizionali del Microsoft BASIC-80, disponendo in aggiunta di comandi per la musica, colore, oggetti mobili (ben 32 "sprites").
L'uso del joystick è imperativo, il che fa del computer MSX un sistema giochi versatile, semplice da usare (con il registratore a cassette dedicato) e poco costoso.
Prima caratteristica di questo computer è la semplicità di funzionamento, vediamo come fare a caricare un videogioco. Innanzitutto si prende la cassetta sulla quale è memorizzato il gioco di vostro gradimento e la si inserisce nel registratore. Esistono vari comandi che possono essere usati per caricare un programma dalla cassetta.
Quelli più usati sono stati preprogrammati nei tasti funzione da F1 a F4. La loro funzione standard viene indicata nella parte inferiore dello schermo. Essi sono: F1: RUN "CAS:"; F2: BLOAD "CAS:",R; F3: CLOAD; F4: LOAD "CAS:",R.

Cercate le istruzioni allegate alla cassetta per selezionare il comando di caricamento, premete il tasto "REWIND" sul registratore per far riavvolgere da capo la cassetta. Premete in seguito il tasto "START/LOAD" e quindi, sul computer, il tasto funzione relativo al comando che deve essere utilizzato per il caricamento. Da qui in avanti il procedimento sarà completamente automatico e, dopo qualche minuto, si potrà finalmente giocare.
Sulla cassetta sono registrati più giochi, uno di seguito all'altro; in questo caso per caricare un determinato gioco riavvolgete la cassetta da capo col tasto "REWIND", azzerate il contagiri presente sul registratore premendo l'apposito tastino e quindi premete "F.FWD" fino a raggiungere sul contagiri il valore corrispondente al gioco che si vuole caricare (i valori nelle istruzioni della cassetta). Raggiunto tale valore, premete "STOP" e procedete come indicato prima.
Desiderando caricare un altro gioco, premete l'apposito tastino di "reset" posizionato nella parte retrostante del computer. Talvolta può accadere che con certi giochi "protetti" questa tecnica non funzioni al meglio. In questo caso conviene far ripartire tutto da capo togliendo per qualche secondo l'alimentazione al computer. Buon divertimento!

A.C.

HI-SCORE Gallery

Lucia M. - Concorezzo (MI)
Barbarian II (Atari ST) **93600pt**

Leonardo T. - Milano
Bravestarr (Amstrad CPC) **131100 pt**

GV10

COGNOME ____________________

NOME ____________________ ETA' __________

INDIRIZZO ____________________

CITTA' ____________________ C.A.P. __________

GIOCO ____________________

ACQUISTATO DA ____________________

MACCHINA ____________________

PUNTEGGIO RECORD ____________________

NOTE ____________________

HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE

Inviate il coupon a fianco riportato corredato di:

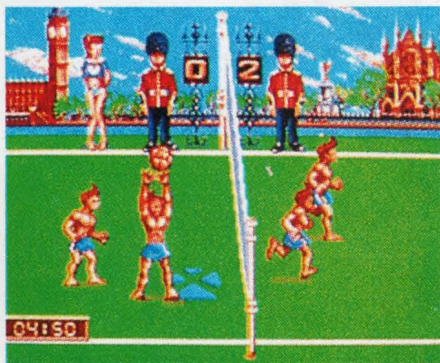
- *una vostra foto*
- *una foto della schermata con il punteggio raggiunto.*

Sono idonee anche fotografie scattate con Polaroid, purché ben chiare e nitide. Inviare le buste a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9
20124 Milano

☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

Beach Volley

Amiga - CPC - C64 - ST

GENERE	SPORT	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	28000-39000

Questo genere di soft si è imposto con prepotenza alla ribalta conquistando un gran numero di video-players. Infatti, ci si può solo chiedere: come resistere al fascino dei divertimenti estivi? Impossibile! Le spiagge sono il campo naturale per che ama fare un po' di moto in compagnia divertendosi e, cosa da non sottovalutare, la sabbia è un ottimo materasso per i nostri fondoschiena un po' interpidita da un lungo inverno. L'adattamento su ST di questo programma (già provato su Amiga) non ha perso nulla della sua freschezza e del piacere di gioco che rimane immutato. Inoltre, anche se le vacanze sono vicine, il tempo passa piacevolmente e più in fretta divertendosi. Bella anche la grafica, raffinata e gradevolmente colorata. Le animazioni sono eccellenti: i vostri giocatori dispongono di una grande scelta di movimenti (smash, slancio a terra, smarcamento). Solo i rumori si rivelano un po' deludenti (soprattutto in confronto alla versione Amiga). Un buon programma, soprattutto se giocato a due.
(Dischetto Ocean)

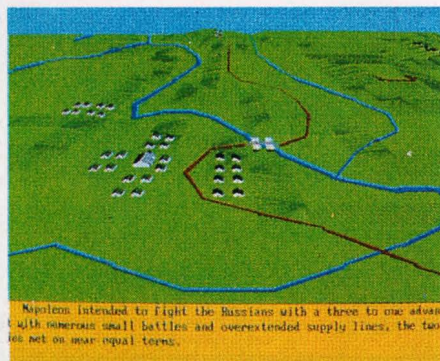
Beverly Hills Cop

ST

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	18000 - 49000

In uno scenario tipicamente cinematografico, questo programma porta gli appassionati del mitico quartiere dei divi in una sequenza di azioni mozzafiato.
Il vostro ruolo è appunto quello di poliziotto di Beverly Hills che ingaggia una cruenta lotta contro Mr. Big, capo di una banda di trafficanti d'armi che vuole dominare il mercato.
Il primo scontro avviene quando il nostro eroe affronta i gangster in un deposito prima di lanciarsi al loro inseguimento al volante della sua auto. Infine, dovrà penetrare nel rifugio della banda e liberare degli ostaggi. Questo gioco che si ispira al film di successo possiede quattro livelli molto vari e l'inseguimento in auto è particolarmente riuscito ed eccitante che piacerà ai patiti della guida abbinata all'azione. La difficoltà è comunque compensata dalla presenza di un'opzione continua che consente di evitare la nevrosi. Un gradevole programma che sarebbe potuto diventare un grande gioco nello stile di Batman, se si fosse curato di più il lato giocabilità.
(Dischetto Tynesoft)

Borodino

Amiga - PC

GENERE	WARGAME	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	15	**SUONO**	-
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	29000

Un soft dal gusto prettamente storico che piacerà sicuramente agli amanti della strategia e della battaglia. Gli appassionati di storia ricorderanno sicuramente che durante la campagna di Russia del 1812 Napoleone non riuscì ad ottenere una vittoria esaltante a Borodino.
Ora, con questo soft avete la possibilità di intervenire direttamente negli avvenimenti e, se ci sapete fare, cambiare il corso degli avvenimenti magari a favore del piccoletto incoronato che ognuno di noi ha conosciuto nei banchi di scuola.
Se volete cambiare la storia a suo favore, potete prendere il posto dell'imperatore o quello di Kutuzov ed affrontare il computer o un altro giocatore. Questo wargame si ispira in modo evidente a Waterloo, soprattutto per quanto riguarda la rappresentazione in 3D. Altra nota: gli ordini dati possono essere mal interpretati e non sono eseguiti immediatamente, il che fornisce realismo. Un programma interessante ma difficile, che non si rivolge ai principianti.
(Dischetto ARC)

Boulder Dash

PC - C64 - Amiga

GENERE	AZIONE/RIFLES.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	6	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆	PREZZO	25000

Un soft già noto da anni agli appassionati di videogiochi che tanto interesse ha suscitato per lungo tempo. Chi di voi non conosce questo simpatico pupazzetto che scava gallerie smuovendo valanghe di rocce?
Oltre a un buon sincronismo nei movimenti, c'è da pensare a una buona strategia e, inoltre, bisogna dare prova di abilità per riuscire a raccogliere i diamanti nonostante i numerosi e infidi pericoli in agguato ad ogni lato.
Boulder Dash originale è un vero capolavoro che ancora oggi potrebbe ottenere un grande successo su 16 bit. Ma, ahimè, purtroppo, i programmatori che hanno effettuato questa conversione hanno preferito le innovazioni (bisogna dire che non sempre nuovo è sinonimo di riuscito!) e questa nuova versione è particolarmente scadente.
Se siete dei fan di Boulder Dash procuratevi piuttosto il geniale Emerald Mine. Il principio di gioco è lo stesso, ma è decisamente più appassionante.
(Dischetto First Star)

Cabal

Amiga - ST - CPC - Spectrum - C64

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	9	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	19000 -15000

Questo soft non è nuovo, chi segue assiduamente Guida Videogiochi, ricorderà di averne letto la recensione per altre versioni in precedenza. Ora è approdato al C64 per donare ai possessori di questo computer emozionanti partite di sparo.
L'eroe di turno che impersonate è armato di un fucile mitragliatore e si inoltra in pieno territorio nemico distruggendo tutto quello che trova passando.
Il realismo non è un elemento importante del programma, quello che veramente conta è la velocità di reazione quando vi trovate davanti a un ostacolo.
Dal lato realizzazione tecnica si può dire che la grafica è corretta per il C64 e le animazioni sono fluide e relativamente rapide. Di questa particolare adattazione si può tuttavia criticare il campo di spostamento limitato del vostro personaggio (esso infatti si sposta solo lateralmente).
Quest'ennesimo gioco di tipo militare non attirerà comunque che gli appassionati.
(Dischetto Ocean)

Chase HQ

CPC - ST - Amiga - C64

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000-29000

Chase HQ brilla per originalità, infatti, soft di questo genere se ne contano parecchi, ma questo in particolare ha avuto un buon esploit. L'obiettivo da raggiungere mentre siete al volante di un'auto della polizia e date la caccia a pericolosi gangster, è la loro cattura prima che possano mettere a segno i loro colpi. Una volta raggiunto il loro veicolo dovete colpirlo a più riprese per riuscire a fermarlo. Questa originale corsa automobilistica ha ottenuto un meritato successo nelle sale giochi. L'adattamento è molto meno spettacolare, ma l'azione resta comunque molto avvincente. Peccato che il livello di difficoltà sia così elevato che diventa praticamente impossibile abbordare un veicolo senza perdere una vita, per mancanza di tempo. Una versione deludente quella effettuata dai programmatori per il Commodore 64. I colori sono poveri, l'animazione non è brillante e, soprattutto, non riesce a rendere l'impressione di velocità. Difficile, a tali condizioni, lasciarsi davvero prendere dal gioco.
(Dischetto Ocean)

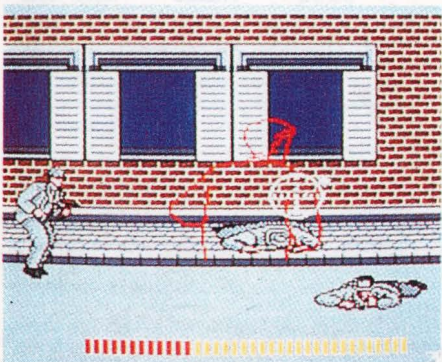
Crazy Shot

ST

GENERE	SPARO	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

In questo game di tiro al bersaglio potete a scelta utilizzare tanto il mouse dell'ST quanto la pistola venduta con il soft West Phaser, che ben si adatta per questo genere di soft. In un Luna Park scegliete una delle cinque prove offerte: tiro al bersaglio di cartone, tiro all'anatra, tiro ai palloncini, caccia nella giungla o il classico tiro alla pipa, punto comune a tutte, è naturalmente la precisione nel prendere la mira da parte vostra. Presenta una grafica accurata e i rumori sono davvero molto ben riusciti, Crazy Shot è ovviamente più interessante con la pistola phaser che con il mouse, in quanto molto più pratica e veloce. Ma se lo si paragona a Capone o a West Phaser, questo soft è, alla lunga, meno divertente.
Le scene sono tutte molto simili. In capo a 10 minuti di gioco, comincia a far capolino la noia... dopo un paio d'ore... provate a immaginarlo da soli! Questo scenario molto limitato piacerà senza dubbio ai giovani tiratori che giocano in squadra. Per gli altri, viva Capone!
(Dischetto Loriciel)

Dead Angle

Sega

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	59000-69000

Questo programma è l'adattamento di un eccellente gioco arcade, purtroppo poco conosciuto da noi, ma non per questo da scartare, anzi dopo averci provato a giocare è ben difficile smettere (almeno per chi ama lo sparo senza frontiere), perciò cari smanettoni dal grilletto facile, state pronti a prenderlo al volo. L'azione è ambientata negli anni '30, mentre le gang formate dalle cosiddette "famiglie" regnavano sovrane incontrastete da New York a Chicago con la polizia che impotente cercava di arginarne il potere. Col revolver in pugno, voi dovete abbattere i capi della mala ed i loro tirapiedi. Avrete la vita dura, perché non sarà facile e la sparatoria sarà senza fine. In modo sorprendente, questo soft di sparo, a metà fra Capone e Operation Wolf, non si gioca con la pistola, ma con il joystick. Ci si appassiona subito, ma si rischia anche di stancarsene rapidamente a causa di un'azione particolarmente ripetitiva. Una grafica precisa e una buona animazione per questo gioco, che piacerà comunque agli amanti del genere arcade.
(Cartuccia Sega)

Eye of Horus

Amiga - PC CGA, EGA

GENERE	ADV./AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	59000

Il grande Horus, dio della Luna e del bene, è l'eroe di questa splendida avventura. Combattere Set e ritrovare le sette parti del corpo del suo defunto padre, questo è il compito dell'umanoide con la testa di falco... Con movimenti fluidi e aggraziati il vostro eroe può trasformarsi in falco per avanzare più in fretta e soprattutto combattere i nemici che lo assalgono. Queste trasformazioni sono splendide. Gli sprite sono molto ben disegnati, molto precisi, in scenari il più possibile dettagliati. Eye of Horus sviluppa un binomio azione/strategia interessante. I combattimenti rappresentano almeno l'80% delle preoccupazioni del giocatore. Con una sceneggiatura da veri shoot'em-up, essi sono molto difficili, talvolta impossibili da vincere senza qualche speciale incantesimo. Un buon soft, quasi un hit. Molto bella la versione che offre, su PC XT, un gioco rapido e preciso. Su AT e oltre il gioco è ancora più rapido, mai però a scapito della giocabilità. La grafica è molto raffinata in EGA; ma non in CGA. La ludoteca di azione del PC è piuttosto scarsa e questo è uno dei migliori del genere. (Dischetto Logotron)

Fire

ST - Amiga

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	29000-59000

Ai comandi del vostro elicottero da combattimento dovete compiere cinque missioni diverse a scopo umanitario. Nel corso della missione potrete acquistare carburante supplementare o sparo doppio, ma occorrerà in compenso risparmiare lo scudo protettivo. Fire è un gioco piuttosto vario, sia a livello delle differenti missioni che all'interno di ognuna di esse. Voi dovrete continuamente cambiare obiettivo e risparmiare la popolazione vicile. Tuttavia, gli manca un certo non so che, una cosina che lo renderebbe un grande gioco. Non rimane tuttavia meno gradevole da giocare, tanto più che la realizzazione è molto corretta, anche se gli effetti sonori sono un po' troppo limitati. La versione Amiga di Fire è più gradevole da giocare per diversi motivi: l'elicottero è più maneggevole, l'animazione è più rapida e mette in rilievo lo scrolling differenziale su più piani (presente anche nella versione ST, ma meno impressionante); infine gli effetti sonori sono più vari e resi meglio, benché non ci sia nemmeno musica di sottofondo.
(Dischetto ND Productions)

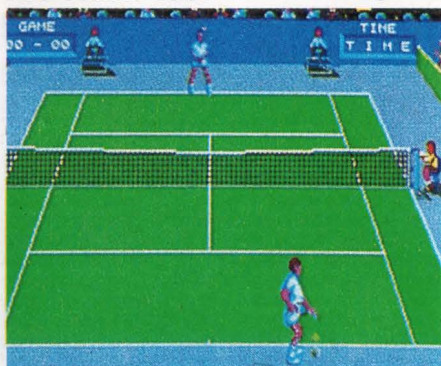
Ghouls'n Ghosts

CPC - ST - C64
Spectrum - Amiga

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	15000 - 29000

Già dal titolo si può intuire il genere di questo programma. Questo gioco arcade della Capcom è, infatti, il seguito del leggendario Ghost'n Goblins che i possessori di micro conoscono già molto bene. Il cavaliere Arthur ritorna in nuove avventure, macabre quanto le precedenti e, statene certi, altrettanto interessanti e piacevoli da vedere. Il tono un po' sul macabro è dato dalla morte che avanza mentre la lama della ghigliottina è pronta a cadere sulla testa del povero malcapitato. La versione Amiga è decisamente superiore a quella programmata su ST, soprattutto per quanto riguarda la grafica di un livello decisamente superiore. I colori sono nettamente superiori, la finestra grafica è più grande e alcuni scenari completano l'ambientazione. Inoltre la colonna sonora, del tutto differente, intensifica l'atmosfera angosciosa di questo programma diventandone un punto di forza. Non è un adattamento eccezionale, ma l'azione è rapida e avvincente e sicuramente non deluderà gli appassionati di sensazioni forti.
(Dischetto Capcom)

Pro Tennis Tour

PC - CPC - Amiga - ST

GENERE	SIM.SPORT	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	19	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	39000

Chi ha avuto occasione di leggere l'Annuario di Guida Videogiochi, edito dalla Jackson, avrà senza dubbio letto la recensione di questo soft nelle hit dei Giochi d'Oro. Questo particolare soft di tennis vi consente di partecipare a tornei, di giocare in due e anche di allenarvi con la macchina. Questa simulazione di un realismo sorprendente è certamente tra le migliori in campo sportivo tra quelle viste a tutt'oggi.
E' il miglior programma di tennis che abbia mai visto la luce su un micro e si può ragionevolmente pensare che sarà molto difficile fare di meglio o addirittua eguagliarlo. Anche le versioni EGA e CGA sono molto ben riuscite. Ovviamente i colori sono piuttosto poveri in CGA, ma il gioco rimane rapido e avvincente. Qualunque sia il modo utilizzato, Pro Tennis Tour è un soft indispensabile per tutti gli appassionati di simulazioni sportive, ma in particolare per gli amanti del tennis.
La versione CPC è pure molto riuscita, sia a livello di realizzazione che di interesse di gioco. Un must.
(Dischetto Ubi)

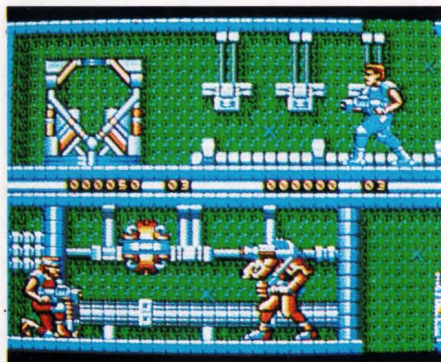
Hard Drivin'

C64 - PC - Amiga - CPC

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	29000

Ecco una vecchia conoscenza che fa la sua apparizione sul quotato Amiga. Ultimamente vengono sviluppati ottimi soft su questa macchina, soprattutto a livello grafico/sonoro.
Tutti i frequentatori di sale giochi conoscono bene questo grande gioco dell'Atari Games che è stato adattato per la gioia dei possessori di home computer. Anche in questa adattazione avete la scelta tra un percorso di velocità e un percorso acrobatico tra i più impressionanti che si siano ammirati in un game del genere. La Domark ha realizzato per Amiga un adattamento esemplare di questo grande successo arcade. E' un programma difficile, a mezza strada tra simulazione e arcade, che beneficia di un'eccellente animazione in 3D a superfici piene.
Anche la versione CPC è molto riuscita e ha ben poco da invidare alle altre adattazioni.
L'assenza di colori le dà un aspetto un po' austero, ma l'animazione su questo computer è sorprendentemente agevole. Uno splendido adattamento.
(Dischetto Tengen)

Hell Raiser

Amiga

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	59000

Hell Raiser ci trasporta nello spazio intersiderale offrendoci numerose possibilità di farci onore mostrando di quanto coraggio siamo dotati.
In un lontano futuro, il pianeta Harbal, importante e vitale centro del commercio galattico, è caduto in mano ai terribili e spietati pirati dello spazio. Il vostro compito, naturalmente, è quindi di liberarlo dai predoni del futuro e di salvare nello stesso tempo la galassia dalla crisi economica che la opprime da molto tempo.
Il programma propone due tipi di giochi diversi. In un primo tempo si tratta di un gioco di piattaforme realizzate con grande cura in cui voi dovete, con l'aiuto di un laser, riuscire ad avanzare all'interno di una base nemica. L'altro gioco, complementare al primo, è uno shoot'em-up spaziale di buona qualità. La grafica è raffinata, animazione e scrolling sono anch'essi convincenti. Idem per gli effetti sonori.
Altro pregio, il programma si può giocare in due simultaneamente. Un soft di buona qualità.
(Dischetto Exocet Software)

Highway Patrol II

ST

GENERE	CORSA AUTO/STRAT.	ANIMAZIONE	★★★★
INTERESSE	15	SUONO	★★★
GRAFICA	★★★★	PREZZO	-

La prima versione di questo soft girava solo su Amstrad 464, 664 e 6128. Su 16 bit, i suoi ideatori hanno preferito, piuttosto che adattare semplicemente Higway Patrol I, rielaborare il pilotaggio della vostra auto, la strategia, ecc... Scenario a parte, nulla di mutato: poliziotto contro ladro, mappa quadrettata, sirena e pistola... Il pilotaggio di questa seconda versione è in compenso più realistico. Il volante non ritorna da solo, è possibile controllare le sbandate (difficile, ma non impossibile!), rimanere senza benzina, trovarsi con una gomma forata, ecc... Tre livelli di difficoltà rendono la corsa sempre più dura. Effetti sonori efficaci, grafica precisa (le scene avrebbero dovuto essere più varie), animazione fluida, buon dosaggio azione/strategia (pilotaggio e lettura della mappa, pieno di benzina), questo soft è riuscito! Di fronte alla concorrenza non se la cava affatto male: meno grazioso di Crazy Cars II (nessun rilievo della pista), ma più completo come strategia. Un solo, "enorme" difetto: sarebbe stato molto gradito un modo a due giocatori senza il quale il percorso sembra piuttosto monotono. (Dischetto Microids)

Kenny Dalglish Soccer

Amiga

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	★★★
INTERESSE	6	SUONO	★★
GRAFICA	★★★	PREZZO	49000

Di questi tempi gli appassionati dello sport nazionale (naturalmente parliamo di calcio) hanno assistito a una vera invasione sui loro micro di adattazioni più o meno valide... Non siamo all'inflazione, ma non manca molto. Che sappiamo per certo è, comunque, che una buona simulazione di questo sport è sempre gradita dagli italiani. Questo particolare gioco di calcio su micro ha la caratteristica di mostrare il campo di lato. Una volta iniziata la partita controllate il giocatore della vostra squadra più vicino alla palla. A livello grafico dobbiamo constatare che il programma è mediocre, gli sprite dei giocatori sono effettivamente piccoli e scarsamente validi dal lato estetico. Si può tuttavia notare a favore del soft l'apparizione di grandi vignette animate quando un'azione importante si è appena conclusa. Si vede l'arbitro fischiare, o un giocatore indispettito lamentarsi dopo aver subito un goal, ecc. Tuttavia l'animazione dei giocatori è lenta, il che rende il programma rapidamente soporifero. Mediocri gli effetti sonori. Un programma deludente.
(Dischetto Impression)

Mot

PC

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	★★★★★
INTERESSE	14	SUONO	★★
GRAFICA	(EGA) ★★★★★	PREZZO	-

Mot è un mostro svergognato uscito dal televisore di Leo, un simpatico adolescente. Senza volerlo veramente, esso distrugge tutto in casa, all'insaputa dei genitori di Leo che ignorano completamente la sua esistenza. Il programma si presenta così in tre fasi indipendenti. Occorre dapprima far uscire Mot dalla casa di Leo. Esso deve poi penetrare in una giungla piena di bellicosi guerrieri e infine in un complesso futurista farcito di aggressivi robot, al fine di liberare Leo da un computer pazzo. Tecnicamente si apprezzerà particolarmente l'utilizzo delle multifinestre, che permette di vedere svolgersi simultaneamente eventi differenti nella casa di Leo. I combattimenti che Mot deve ingaggiare nella giungla e nel mondo futurista sono semplici ma pieni di humor. La grafica in EGA è raffinata e sfumata (si apprezzerà l'aspetto umoristico del mostro). Le animazioni e in particolare gli scrolling, sono di una grande scioltezza. Questo soft ispirato a un fumetto, conferma l'emergenza di programmi spagnoli di qualità.
(Dischetto Opera Soft)

Nevermind

Amiga

GENERE	RIFLES./AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Questo soft potrà o meno piacere, ma una cosa certamente gli va riconosciuta: l'originalità. Nevermind, infatti, è uno strano programma, una specie di puzzle in più dimensioni come mi è capitato raramente di vedere.
In definitiva, il game, vi pone davanti al fatto di dover ritrovare i pezzi mancanti di un quadro, e fin qui tutto normale e semplice; solo che non avete a disposizione che un tempo limitato per concludere l'operazione. Potete, a questo fine, procurarvi dei teletrasportatori che vi permetteranno di camminare sui muri sveltendo di molto la ricostruzione. La Psygnosis ha realizzato un gioco di riflessione molto originale (come già accennato) che sorprenderà più di un giocatore. E' un programma difficile poiché si dispone di molto poco tempo per venire a capo di ogni sala, ma questo è sempre un buon incentivo per gli smanettoni. Bisogna pensare in fretta e muoversi altrettanto in fretta. Il concetto è interessante, ma se non siete appassionati di rompicapi non è certo Nevermind che vi farà piacere il genere. (Dischetto Psygnosis)

Oliver and Company

ST

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Adattato dal recentissimo film omonimo, questo soft offre uno scenario con graziosi sprite. Introduzione accurata, scene originali, personaggi simpatici ed effetti sonori digitalizzati piuttosto ricchi, Oliver and Company è tecnicamente ben realizzato. Dal lato divertimento, soffre di difetti inerenti agli adattamenti micro/cinema. No, non si tratta tuttavia di un rifacimento di Roger Rabbit! Però, secondo noi, la longevità del programma è troppo breve: a livello "junior", il giocatore può vincere in breve tempo le prime tre prove della partita e scoprire il tema della quarta. Anche se si deve poi dar da fare per vincere il gioco al livello "professionista", ci si rammarica di aver fatto così rapidamente il giro del mondo con Oliver. Inoltre, le scene 1 e 2 si svolgono su un solo quadro di gioco, il che è un po' noioso. Anteponendo a tutto la bellezza e la ricchezza delle scene, degli sprite e degli effetti sonori, la Cocktel riserva questa ricerca ai più giovani, che saranno felici di ritrovare qui gli eroi di un film recente e di successo. Come noi si annoieranno gli smanettoni incalliti! (Dischetto Cocktel Vision/Nathan)

Oxxonian

Amiga - C64

GENERE	AZIONE/RIFL.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	15000

Questo soft trova il suo interesse nella dualità azione/strategia che utilizza abilmente. Da un lato, affrontate in un paesaggio alla Gauntlet con orde di alieni che crollano sotto i vostri micidiali raggi laser, mentre dall'altro, dovete spostare delle casse al fine di riordinarle due a due. In quanto shoot'em-up, il contesto sonoro e grafico di Oxxonian è eccellente. Animazione molto viva, paesaggi variati e sonoro che conquistano, c'è dell'azione! La strategia è da parte sua molto interessante; il giocatore può tirare o spingere le casse (dovete dar prova di molta logica per non rimanere bloccati) deve anche raggruppare unicamente le casse simili (complesso, ci vuole da parte del giocatore colpo d'occhio!) e può infine, fra ogni livello, acquistare un piccolo "piu'" d'energia, dei bonus di spostamenti, di vite, eccetera.
Oxxonian è completo, originale, ben realizzato tecnicamente, non gli manca niente per sedurre sia l'appassionato d'azione che i fanatici di strategia. Vi consigliamo vivamente questo soft, un "quasi hit" che bisogna assolutamente acquistare se si ama il genere. (Dischetto Time Warp)

Pictionary

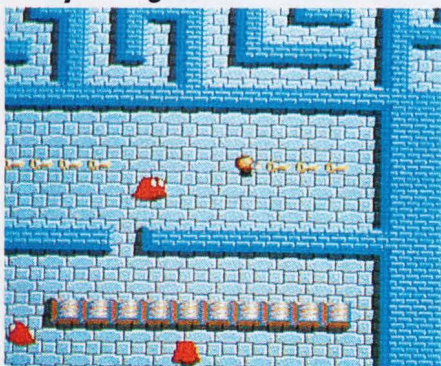
Amiga - ST - PC

GENERE	GIOCO DI SOCIETA'	**ANIMAZIONE**	★★
INTERESSE	12	**SUONO**	★★
GRAFICA	★★★	**PREZZO**	-

L'adattamento micro di questo celebre gioco è convincente, per poco che si apprezzino i giochi di società su computer... Si tratta di identificare al più presto una parola illustrata da un disegno. Quando si gioca contro il computer il programma perde presto il suo charme. Quando si tratta invece di dar corpo alle proprie idee sul mini-programma di disegno assistito dal computer del soft, l'avventura è ben più divertente. Il giocatore utilizza scatole, cerchi, riempimenti classici. Maneggevole, graficamente riuscito, Pictionary accetta fino a quattro equipe per i tornei. E' molto difficile trovare una notevole differenza fra le versioni Amiga e PC di questo programma. Pictionary non utilizza quasi animazione e gli effetti sonori sono altrettanto semplici sulle due macchine. La versione ST dell'ultimo gioco di società alla moda è ben realizzata. Le sequenze di disegno in tempo reale sono gradevoli, ci si lascia rapidamente prendere dal gioco. Gli effetti sonori, certo, non sono eccezionali, ma non ci si aspetta più da un gioco di questo tipo. Un buon adattamento.
(Dischetto Domark)

Puffy's Saga

Amiga - ST

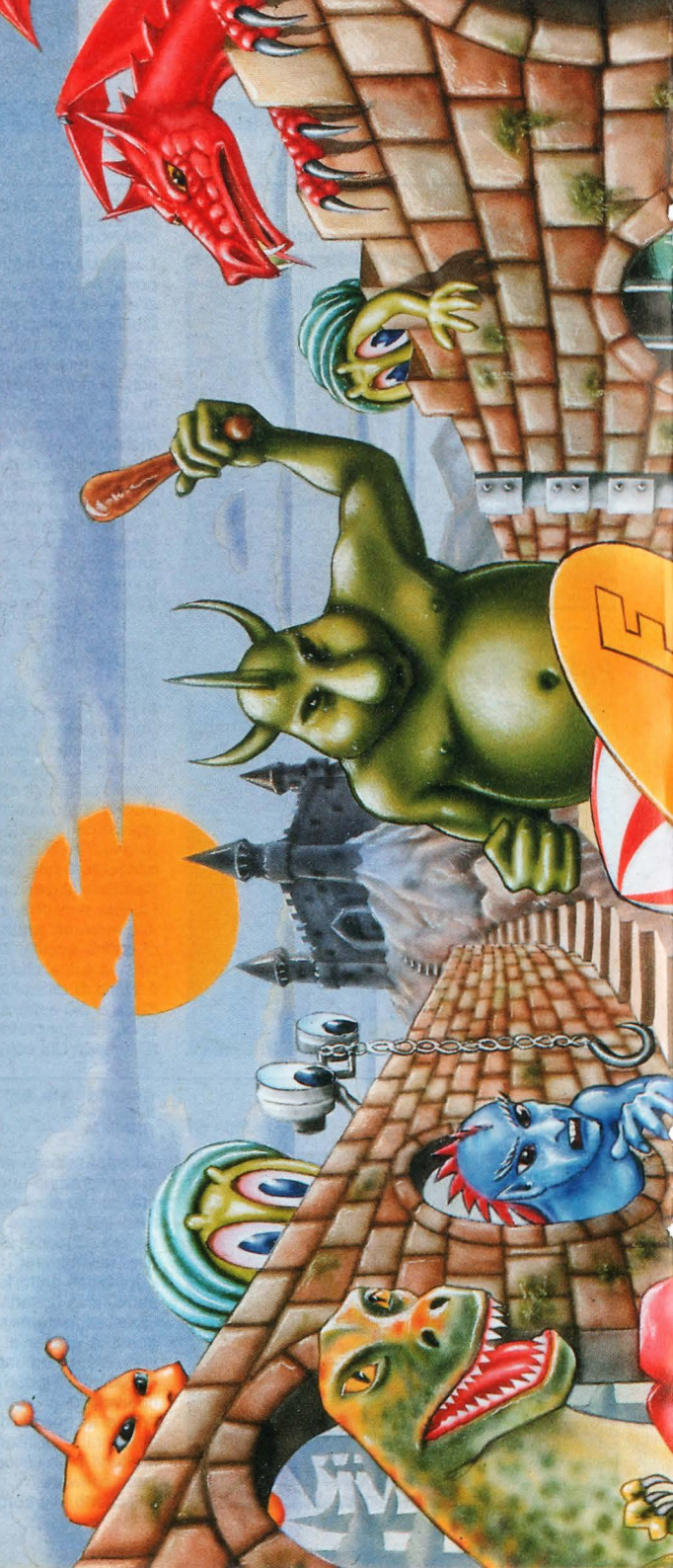
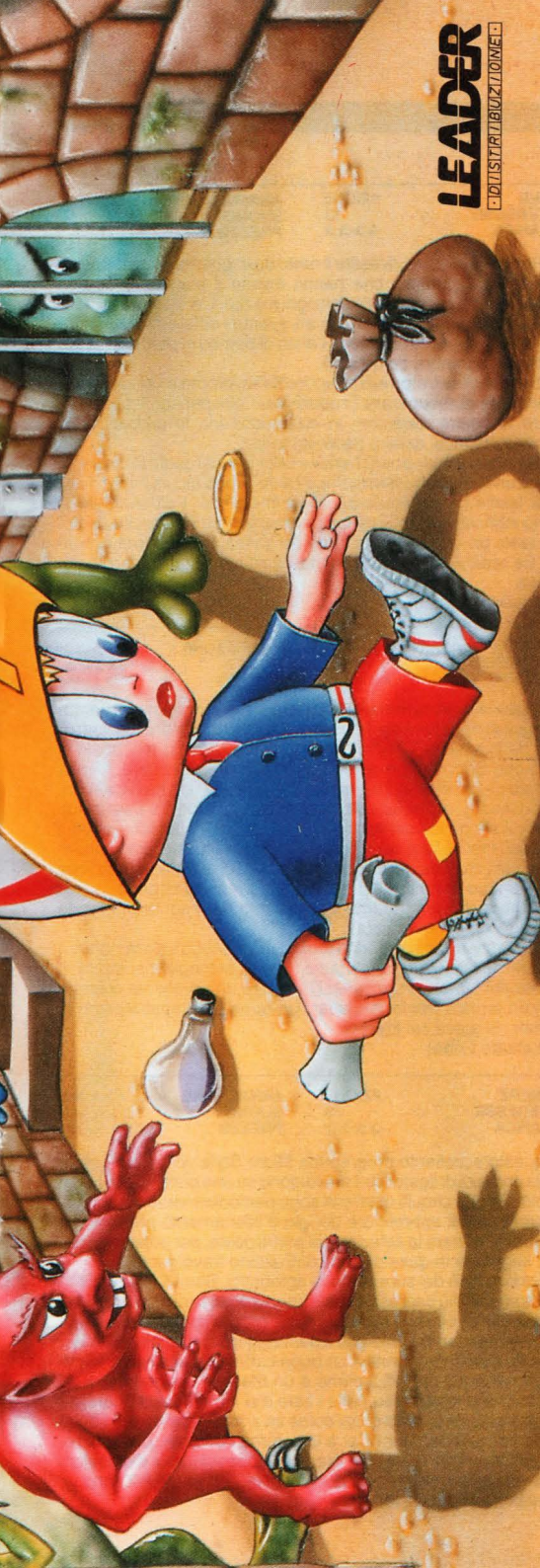
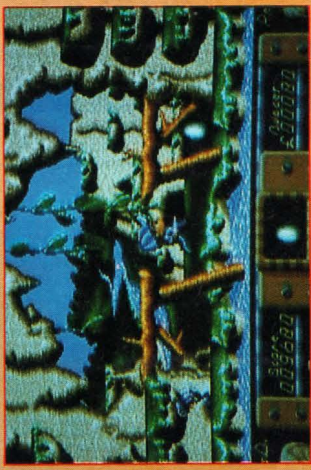
GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	★★★★★
INTERESSE	15	**SUONO**	★★★★★
GRAFICA	★★★★★	**PREZZO**	-

In Puffy's Saga siete chiamato a dirigere un personaggio, del genere Pacman, attraverso numerosi quadri ricchi di premi. Un alto numero di trabocchetti sono disseminati in questi labirinti ed è difficile sfuggire alle creature aggressive che vi danno la caccia senza un attimo di tregua.
Puffy's Saga riprende il principio di Gauntlet, ma attenzione, questo non significa che il gioco manchi di originalità nella sua azione. Fin dalle prime partite, si potrebbe addirittura essere deconcentrati dalla complessità di questo programma, ma ci si appassiona al gioco abbastanza rapidamente...
Questa versione, interamente rivista, è nettamente superiore alla versione adattata per ST. La realizzazione è decisamente di ottima qualità, tanto per quanto riguarda la grafica, molto nitida e pulita, che per l'animazione e gli effetti sonori. Tuttavia, il livello di difficoltà abbastanza elevato farà preferire Puffy's Saga ai più esperti.
E' comunque preferibile giocare a due.
(Dischetto Ubi soft)

Red Storm Rising

C64 - PC - ST

GENERE	SIM. SOTTOMARINO	**ANIMAZIONE**	★★★★
INTERESSE	15	**SUONO**	★★★★
GRAFICA	★★★★★	**PREZZO**	39000 - 79000

Gli appassionati di simulatori di combattimento sottomarino apprezzeranno questo software, malgrado la relativa povertà grafica che esso espone in rapporto ad alcuni prodotti concorrenti (ad esempio Silent Service, che a mio avviso non ha ancora concorrenti, perlomeno fino ad oggi). La maggior parte degli avvenimenti determinati dallo svolgimento del gioco sono visualizzati sotto forma di simboli e questo spiega il perché parliamo di povertà grafica.
Questa apparente povertà grafica non nuoce comunque al programma grazie al gran numero di situazioni che vengono presentate e ad una cura del dettaglio che fa onore ai creatori, riscattando il gioco per quanto riguarda l'interesse, veramente notevole in un game del genere simulazione "sottomarina". Da notare la qualità delle piccole sequenze animate che sono presentate all'inizio del programma ed il cui compito è di mettervi in una situazione da "guerra fredda". In complesso un buon software.
(Dischetto Microprose)

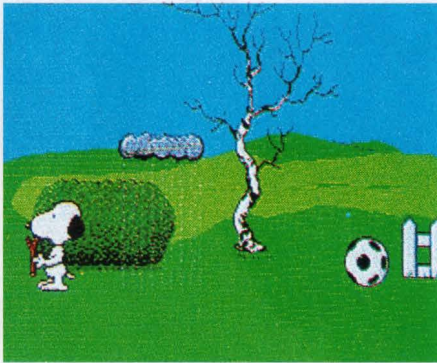
FLIMBO'S
Quest

Robo Warrior

Nintendo

GENE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

In Robo Warrior, voi rivestite il ruolo di un guerriero incaricato di combattere gli alieni che hanno invaso il pianeta Altile ben intenzionati a conquistarlo con ogni mezzo. L'eroe che impersonate deve aprirsi un cammino attraverso i differenti labirinti facendo saltare delle rocce con l'aiuto di bombe in modo da avere la strada sgombra da ostacoli.
Abbattete gli extraterrestri che circolano attorno a voi, senza dimenticare di recuperare i superpoteri indispensabili per compiere la vostra missione, in caso contrario le probabilità di uscirne vittoriosi calano paurosamente.
Robo Warrior è un gioco d'azione originale nel quale la strategia gioca un ruolo abbastanza importante. Dopo alcuni inizi difficili, ci si lascia rapidamente prendere dal gioco. I differenti livelli sono sufficientemente variati per mantenere l'interesse di gioco, tanto più che esistono numerosi passaggi segreti da scoprire. La realizzazione è di buona qualità e l'animazione molto fluida.
(Cartuccia Jaleco)

Snoopy

ST

GENERE	AZIONE/RICERCA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Gli appassionati di fumetti riconosceranno con piacere il personaggio portafortuna dei Peanuts, Snoopy il cane bracco. Linus, uno degli amici di Charlie Brown (che divide spesso il posto di divo con Snoopy), ha perso la sua coperta del cuore. Senza questo pezzo di tessuto consunto, la sua vita non ha più senso. Così Snoopy, eroe di questo programma, decide di venire in suo aiuto. Il simpatico personaggio dovrà quindi ispezionare tutti i recessi, raccogliere degli oggetti, che avranno successivamente un'utilizzazione adeguata per la collezione di nuovi indizi che gli permetteranno forse di ritrovare la preziosa coperta.
La grafica del programma è eccellente, con sprite di grande taglia e colori ben utilizzati.
Le animazioni del cane sono molto fluide. Si può solo lamentare la staticità degli altri personaggi (forse per meglio rispettare lo spirito dei fumetti americani). Da notare un'eccellente colonna sonora firmata David Whitaker. Un buon programma pieno di humor. Si gioca col joystick.
(Dischetto Edge)

Stunt Car

C64 - ST - PC - Amiga

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	19	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	29000 - 59000

In questo eccellente programma Micro Style voi partecipate a delle corse di dragster che si svolgono su una pista sospesa dal suolo. Gli otto circuiti differenti sono particolarmente acrobatici, dovrete quindi approfittare dei giri d'allenamento proposti, se vorrete terminare la selezione al primo posto, per poter passare alla seguente in questo game dall'azione travolgente.
Proprio in virtù dei suoi percorsi acrobatici, Stunt Car è la corsa d'automobili più impressionante fino ad oggi. Il minimo errore da parte vostra potrebbe significare una caduta spettacolare che vi farà perdere tempo prezioso e danneggerà seriamente il vostro mezzo, perciò procuratevi un buon caffè e state all'erta. L'animazione in 3D superfici piene è un modello del genere, a tal punto che ci si abbassa nelle virate e si ritira la testa quando il dragster lascia la pista quasi come se si fosse presenti in senso fisico nell'azione. Stunt Car è una corsa delirante, con una realizzazione iper-realistica. Nessun appassionato d'emozioni forti vorrebbe perdere uno dei giochi più eccitanti dell'anno.
(Dischetto Micro Style)

Turbo Outrun

C64 - ST - CPC - PC - Spectrum - Amiga

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	15000 - 29000

Questa versione del gioco arcade della Sega vi permette di nuovo di pilotare una Ferrari negli Stati Uniti, ma attenzione non nelle piste classiche. Questa volta a fare da scenario alle vostre imprese, non sono le autostrade californiane che lasciano il posto a strade ben più pericolose. Partite da New York per arrivare a Los Angeles, con almeno 16 tappe, che presentano i percorsi più svariati.
Turbo Outrun apporta alcune innovazioni in rapporto ai precedenti programmi: scelta del cambio automatico, scelta delle condizioni climatiche (tempeste di neve, inondazioni, ecc.), così come la possibilità di migliorare diversi elementi del vostro veicolo durante le tappe. Per quanto riguarda la realizzazione, la grafica è migliore di quella di Outrun, ma l'animazione non è del tutto convincente. Tuttavia, questa folle corsa attraverso gli Stati Uniti è abbastanza avvincente e siamo certi che tutti coloro che hanno apprezzato Outrun si appassioneranno anche alla versione turbo e ci si divertiranno molto.
(Dischetto US Gold)

Twinworld

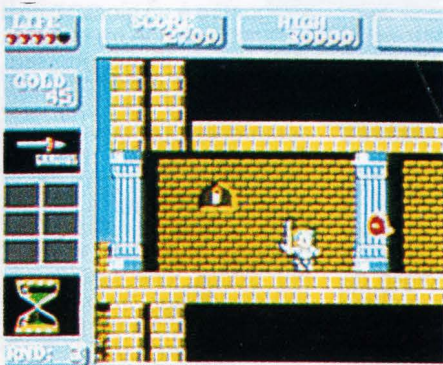
ST

GENERE	PIATTAFORMA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Il gioco di piattaforme ha da sempre riscosso grande successo nelle adattazioni sia su micro che su console in quanto sono molto stimolanti e piacevoli.
Questo gioco di piattaforme che vi presentiamo s'inserisce nella linea di un eroe molto noto ai possessori di un sistema Nintendo: Super Mario Bros. Il personaggio che rivestite vi porta in due mondi popolati da ogni specie di creature, raccogliendo bonus, equipaggiamenti e chiavi che risulteranno indispensabili per proseguire nel gioco.
Decisamente i fratelli Mario ispirano numerosi giochi di questi tempi. Twinworld presenta livelli abbastanza variati ed i bonus sono molto numerosi. Il gioco può sembrare semplice subito, ma certi passaggi dificili esigono una grande precisione. Questa versione non è riuscita come quella su Amiga, principalmente a causa di salti di schermo in luogo d'uno scrolling. Ciò è piuttosto sgradevole sul piano visivo, ma l'interesse del gioco resta invariato.
(Dischetto Ubi Soft)

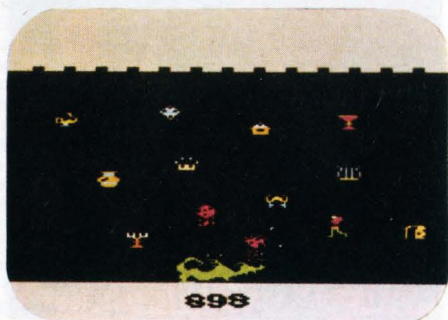
Super W. B. in Monsterland

ST - Amiga

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Il famoso, anzi, strafamoso Wonderboy riparte per una nuova avventura... in questa eccellente versione del gioco arcade della Sega che si era fatto amare dai possessori di questa console. Questa volta Super Wonderboy affronta una nuova avventura, cioè deve cacciare il drago che si e' impossessato del paese, alla testa di un'orda di terribili mostri.
Super Wonderboy in Monster Land è un gran gioco di piattaforme, arricchito dalla presenza d'elementi arcade/adventure. L'azione è molto avvincente e voi dovrete impegnarvi al massimo e sfoderare tutta la vostra abilità e prontezza di riflessi, perché non sarà né facile né rapida la conquista dei dodici livelli di questo programma che presenta innumerevoli stanze segrete e bonus nascosti. La realizzazione tecnica è di ottima qualità, una grafica nitida e precisa visualizza sempre sullo schermo i punteggi raggiunti, il tempo a disposizione per le varie prove, ecc. Lunghe ore di gioco in prospettiva, che faranno la gioia di tutti gli appassionati.
(Dischetto Activision)

DRAGON FIRE

Forse qualcuno di voi ricorderà questo game, uno dei primi ad avere una sua trama e a richiedere da parte del video-player, strategia.
I draghi avevano costretto la Corte Reale a fuggire dal Castello. "Siamo perduti, siamo perduti!" si lamentava il Re. "Senza i nostri immensi tesori non possiamo raccogliere un esercito per combattere questi maledetti draghi. Il nostro Regno dovrà languire sotto dei ributtanti lucertoloni".
"No, Sire, non è così" replica il giovane Principe. "Nessuno conosce quel Castello, con tutti i suoi ponti e stanze del tesoro, meglio di me. Datemi il permesso ed io porterò via a quei lucertoloni il loro bottino e restituirò al mio Signore tutto quel che gli appartiene per diritto di nascita".
"Sei un prode" disse il Re, completamente soddisfatto.
"Ma", aggiunse con preoccupazione, "sta attento al tremendo fuoco dei draghi!".

Questa era a grandi linee la presentazione di Dragonfire fatta dalla Imagic.
In realtà di ponti e di stanze del tesoro ce ne sono soltanto due, che cambiano colore man mano che si procede col gioco. L'obiettivo di Dragonfire è quello di prendere più tesori possibili prima di perdere tutte e sette le vite che il principe ha a disposizione. Gli scenari, cui corrispondono le due diverse situazioni di gioco, sono giusto due. Nel primo, il principe si trova su un ponte sospeso tra due torri del castello.
Sotto il ponte c'è il fossato pieno d'acqua, sotto l'acqua sono segnate le vite rimaste e il punteggio. Nella seconda scena c'è il nascondiglio da cui sbuca il principe; in alto a sinistra, compare la porta che serve a tornare sul ponte. In basso, infuriato, si agita un drago che lancia tremende alitate di fuoco contro il principe: scena molto classica in game di questo tipo.

Le varianti di Dragonfire sono otto, quattro a due giocatori e le altre per un giocatore solo. Dragonfire è un gioco discreto, anche se non fra i migliori della Imagic. Il limite principale stà nella monotonia del gioco: infatti si alternano sempre le due stesse fasi. Tuttavia, verso l'ottavo schermo, la sfida con il drago diventa durissima e questo rende attraente il gioco, soprattutto molto valido per i più piccoli, che nella sfida contro il drago trovavano e trovano ancora un motivo di fascino mitologico.

SPIDER FIGHTER

Spider Fighter, ovvero l'ammazzaragni, è stato uno dei primi a mettere a dura prova la resistenza dei giocatori, nonché quella del joystick, nel disperato tentativo di salvare il vostro frutteto. L'Activision ha ben miscelato una certa quantità di insetti "golosoni" che difficilmente perdonano disattenzioni.

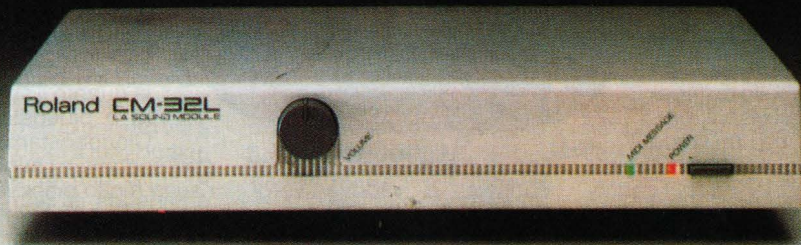
Il gioco

Lo scopo di questo game è quello di impedire che gli insetti, provenienti da un nido principale, il vostro peggiore nemico, colpiscano il cannone (o forse... l'insetticida; non è mai stato ben chiaro!) con le loro uova. Inoltre il frutteto è periodicamente attaccato dal nido principale che cerca di portarvi via, ad uno ad uno, tutti i frutti. I nemici, di quattro tipi diversi, danno tutti del "buon" filo da torcere. A partire dal secondo schermo, quando il nido entra in azione, ha il centro tutto bianco e non può essere colpito in nessun modo. Lo stesso nido genera tre tipi di insetti diversi. I Pods, cioè bozzoli, dei rombi color vino che viaggiano a diverse altezze. Finché ci sono uno o più Pod in circolazione, il nido continua a generare insetti. Un secondo tipo di insetto sono le Green Widows, o vedove verdi. Queste viaggiano a bassa quota, cercando di impedirvi di colpire il nido. L'ultimo nemico è rappresentato da un tipo di ragno più aggressivo degli altri. Questo insetto, giallognolo, spara e si muove molto più rapidamente rispetto agli altri. Inoltre ogni volta che viene colpito un nido, tutti gli insetti presenti sullo schermo in quel momento si trasformano in ragni aggressivi e vi puntano direttamente.
Ogni volta che cambia il tipo di frutta, il livello di gioco diventa più difficile. Gli insetti si muovono molto più in fretta e sparano uova a tutto andare. Anche il vostro cannone-insetticida, però, aumenta la velocità degli spostamenti e dei colpi. Negli schermi più avanzati, anziché una sola raffica di tre colpi, è infatti possibile avere sullo schermo contemporaneamente tre raffiche, per un totale di nove colpi. Praticamente si riesce a formare una cortina di fuoco impenetrabile per gli insetti; nei livelli di gioco caratterizzati dalle banane, al termine di ogni ondata di nidi vi ritrovate ad avere le mani roventi. Se si riesce a terminare uno schermo con ancora tutti e quattro i cannoni di riserva, si ottiene un bonus di 500 punti. Spider Fighter non è stato un gioco molto innovativo, come ad esempio River Raid, in quanto il suo concetto è piuttosto banale. Ciononostante, con i suoi soggetti e i suoi scenari, risulta molto piacevole e mai noioso. Buona caratteristica, è sicuramente la grande velocità d'azione e intensità del fuoco nemico. La grafica è decisamente ottima e il gioco molto divertente.

COMPUTER MUSIC ROLAND

di Andrea e Aldo Laus

Da oggi la Computer Music diventa più accessibile a tutti gli informatici grazie alla nuova interessante linea di moduli CM e periferiche della ROLAND

Per chi vuole cimentarsi in esperimenti o in attività di computer music ci sono due alternative: o utilizzare i generatori di suono (se ci sono) del proprio computer oppure utilizzare il proprio computer per pilotare strumenti musicali esterni al computer. E evidente che se le vostre esigenze sono un po' ambiziose, dovrete passare subito al secondo caso. Grazie alla pressochè totale adesione da parte dei costruttori di strumenti musicali elettronici allo standard MIDI (ovvero una interfaccia digitale dedicata agli strumenti musicali), oggi sono disponibili numerosissimi programmi per ogni tipo di computer che consentono qualunque tipo di sperimentazione musicale. A questo punto quindi c'è solo l'imbarazzo della scelta dellò strumento musicale, o generatore di suono, da abbinare al nostro computer. Il mercato è ricchissimo di proposte anche se dobbiamo dire che queste sono forse costituite più da apparati pensati per il musicista esecutore che non allo sperimentatore o compositore da computer music, anche se in fondo possono essere utilizzate allo stesso scopo. Roland, notissimo costruttore di strumenti musicali elettronici, ha pensato di introdurre una nuova serie di moduli e di periferiche destinati agli utenti del mercato personal computer. La serie di moduli CM incorpora la stessa tecnologia digitale utilizzata per glistrumenti musicali destinati al mercato professionale. Il design estremamente compatto e la mancanza di controlli a pannello è spiegata dal fatto che essi sono concepiti per l'utente di computer che intende avvicinarsi in modo semplice ed immediato al

mondo della composizione musicale MIDI mediante software dedicati facilmente reperibili. Le periferiche, infatti, consentono una facile e rapida immissione di dati (accordi, melodie, arrangiamenti) unitamente a tutte le informazioni utili all'esecuzione (timbri, volumi, panpot, ecc.). Naturalmente, l'uso dei moduli può essere esteso ai possessori di sequencer più evoluti. Molti parametri, infatti, sono gestibili anche tramite gli usuali messaggi MIDI. E possibile, ad esempio, controllare Volume, Modulazione, Sustain, Bender, Sensibilità del Bender, Pan, Espressione con i normali messaggi di Control Change oppure richiamare i timbri delle Parti con messaggi di Program Change. Altre operazioni, invece, comportano l'utilizzo di messaggi esadecimali di sistema esclusivo (ad esempio la disattivazione del riverbero). In questo senso, anche i sequencer Roland della serie MC possono essere abbinati con successo ai nuovi prodotti. Roland non ha solo reso facile la vita a chi comincia a "smanettare" musica col computer solo semplificando il funzionamento dei moduli collegati al computer grazie alla possibilità di comandarli o predisporli via software, ma soprattutto col fatto di aver creato una gamma di prodotti omogenei dedicati alla computer music, su cui l'utente potrà fare affidamento sia in termini di compatibilità che di integrazione per costruirsi, anche un po' alla volta, la sua workstation musicale a prezzi decisamente interessanti rispetto agli strumenti finora disponibili sul mercato.

La famiglia di prodotti include tre tipi di moduli di generazione sonora: Lineare Aritmetica (CM-32L), PCM (CM-32P), ed entrambe (CM-64). Abbiamo poi una minitastiera musicale (CN-20) che consente una facile immissione dei dati per le note ed accordi nel sequencer, un arrangiatore automatico (CA-30) con 32 stili musicali in 4 modi di esecuzione ciascuno, un fader digitale (CF-10) con funzioni di mixer audio analogico. Non mancano le interfacce per IBM PC.

Diamo l'elenco e il prezzo di listino al pubblico IVA inclusa dei prodotti Roland per Computer Music. CM-32L Modulo sonoro in sintesi L.A. (L.931.000) CM-32P Modulo Sonoro in PCM (L.1.105.000) CM-64 Modulo Sonoro in L.A./ PCM (L.1.945.000) CN-20 Music Entry pad (L.318.000) CA-30 Intelligent Arranger (L.714.000) CF-10 Fader Digitale (L.318.000) LAPC-I Scheda L.A./Interfaccia MIDI per PC IBM (L.945.000) MPU-IMC Interfaccia MIDI per PC IBM/PS2 (L.516.000) Per ulteriori informazioni contattare ROLAND ITALY SPA, Via Gallarate 58, 20151MILANO. Tel 02/3086336.

Flashfire Mouse & Joystick Sensor

In Italia ancora poco conosciuto, all'estero già accessorio indispensabile.

La vita degli appassionati e dei professionisti in computer art games diviene ogni giorno più facile grazie alle rivoluzionarie innovazioni tecniche. Il Mouse & Joystick Sensor è frutto di sofisticate tecnologie. Questo accessorio è stato definito indistruttibile, in quanto non contiene movimenti meccanici soggetti a rotture nel tempo (ad esempio aste metalliche, contatti meccanici, microswitches, tasti mobili, ecc...). Le comodità che offre questo accessorio permettono durante il suo utilizzo di bere tranquillamente il te e il tutto mentre, magari, giocando a Barbarian!

Mouse & Joystick Sensor è costruito a circuiti integrati del tipo digitali con tasti sensitivi. Funziona come joystick e come mouse su 360x. Per farlo entrare in funzione è sufficiente sfiorare i comandi, i quali reagiscono al semplice contatto con le dita; gli stessi non devono essere mai premuti perché l'apparecchio è sensibile appunto al contatto della pelle. A differenza dei suoi simili attualmente in commercio, ha una sua originalità particolare, funziona ad induzione capacitiva attraverso il corpo umano. I quattro contatti a forma di quadrifoglio sono i punti direzionali. Gli altri due contatti, nel caso del game, devono essere utilizzati uno per il fuoco lento e l'altro per il fuoco rapido. Chiaramente tutte le sue funzioni vengono realizzate mediante un sensor. Flashfire a sensori è dotato della classica presa joystick compatibile con la maggioranza dei computer. Siamo abituati a vedere il joystick sotto una veste come un insieme di pulsanti. Flashfire a sensori, invece, è dotato nel proprio interno di un'elettronica in grado di tradurre gli impulsi elettrici, forniti dal contatto dei sensori, in segnali adatti ad una presa joystick. L'elettricità necessaria per il circuito viene indirizzata direttamente dal computer. Gli appassionati di videogame che hanno avuto la possibilità di provarlo, hanno dichiarato che, naturalmente, le sensazioni d'uso sono differenti, migliore come prontezza, reazione, tempestività, comodità, velocità, precisione, accelerazione in giochi dove la rapidità è importante. E' però necessario fare un minimo di pratica per sfruttare efficacemente questo bellissimo accessorio. L'assenza di organi meccanici elimina ogni tipo di ritardo dovuto allo spostamento dei contatti. anche la sensazione tattile è molto piacevole, in quanto ci si accorge di avere un controllo molto sensibile sullo strumento. Non dimentichiamo, inoltre, che l'assenza di leve e contatti rende Flashfire a sensori indistruttibile, a meno che non venga trattato in modo assolutamente inusuale. Usando assiduamente questo futuristico joystick, inoltre, avrete modo di scoprire che è adattissimo ed utilissimo come accessorio per le applicazioni grafiche. La pratica vi farà scoprire come è facile entrare in simbiosi con il quadro a sensori e disegnare a video con una tale semplicità, come farlo sulla carta. Per i video games gioca nettamente a favore la velocità di risposta nel sistema a sensori. LO potrete notare nei giochi sportivi di squadra, per esempio calcio, rugby, football americano, basket, giochi di guerra come Rambo, spaziali e tantissimi altri... Flashfire a sensori, dunque, è sinceramente una novità che contribuisce a migliorare le prestazioni del vostro computer anche come mouse. Non avendo la possibilità di spostarsi su un tavolo come classico mouse, non necessita di una grande superficie per il suo utilizzo come strumento di lavoro. L'oggetto sopra citato è prodotto dalla **GP Elettronica** via IV Novembre, 32/34 - 20092 Cinisello Balsamo (MI). Tel. 02/6189551; Fax 02/66012023, ed è disponibile presso **Electronics Performance** via S. Fruttuoso, 16/A - 20052 Monza (MI). Tel. 039/744164.

NON SOLO VIDEO...

Buck Rogers è un leader nato ed il miglior pilota del Sistema Solare; se lui è presente, i suoi caccia distruggono tutto!

BUCK ROGERS

Per il gioco del 25° Secolo, la grande scatola contiene moltissime miniature in plastica: 120 soldati, 90 caccia, 36 navi da battaglia, i satelliti killer, le fabbriche e centinaia di segnalini, oltre alle 54 carte ed alla mappa, molto elegantemente rifinita e d'alto livello grafico. E' il 25° secolo. Una feroce guerra di colonizzazione e di conquista imperiale ha gettato nel caos i Pianeti Interni del nostro Sistema Solare. Combattenti, guerrieri e trasporti urlano attraverso le nere profondità dello spazio seminando distruzione da Mercurio alla Cintura degli Asteroidi, mentre umani e Genies, guerrieri fabbricati geneticamente, combattono sulla superficie butterata dai crateri dei pianeti e delle loro lune. In questo mondo devastato dalla guerra arriva **Buck Rogers**, un uomo del 20° secolo, determinato a porre fine alla tirannia, alla schiavitù e al colonialismo in tutto l'universo. Alcuni uomini e donne lo aiuteranno nella ricerca della pace, altri gli si opporranno. In questo gioco si controllano grandi eserciti ed eroi o criminali, ma uno

solo può essere il vincitore della grande guerra, perciò prepara il tuo raggio-laser e ammassa le tue navi-razzo. Cinque personaggi, oltre Buck, sono pronti per te: **Wilma Deering**, la ribelle che combatte per la libertà; **Killer Kane**, nemico giurato di Buck e Wilma; **Ardala**, bella e malvagia; **Doc Huer** il pazzo genio olografico e meccanico e **Black Barney**, il leader dei pirati spaziali. Nei panni di uno di questi personaggi combatterai per il controllo del Sistema Solare, cercando di controbilanciare una spietata azione offensiva con una inflessibile difesa. Le tue navi per il trasporto delle truppe dovranno invadere le zone nemiche e contemporaneamente difendere le tue

Ardala

Inside Trader

fabbriche, i territori ed il tuo Leader. Tu sei rappresentato sulla mappa dal Personaggio Leader, che sarà il tuo pezzo più importante. Se il tuo Leader rimane ucciso, tutte le tue forze in campo sono rese inoffensive e tu perdi un turno. Perciò devi proteggere il tuo Leader, sia circondandolo con le sue truppe, sia posizionandolo lontano dai nemici. La diplomazia gioca un ruolo critico: infatti, mentre tutti gli altri giocatori sono senz'altro nemici a lungo termine, può tuttavia rendersi necessario stabilire temporanee alleanze per impedire ad un altro giocatore di diventare troppo forte. Ma nello stesso tempo queste alleanze potrebbero renderti vulnerabile ad attacchi di sorpresa.

Buck Rogers

Rocket Jockey

Ma soprattutto fai attenzione ai movimenti dei pianeti e degli asteroidi intorno al Sole: lo spostamento delle posizioni, crea la possibilità per inaspettati e devastanti attacchi. Il regolamento è suddiviso in regole basiche e avanzate, non è di difficile approccio, ma richiede concentrazione soprattutto per il numero veramente clamoroso dei pezzi in campo e per le molte possibilità di gioco, sia per la quantità e la qualità dei personaggi che per le possibilità di vittoria, che sono più d'una. Buck Rogers è corredato di traduzione del regolamento, sia basico che avanzato ed è distribuito da **PERGIOCO via San Prospero 1 - 20121 Milano. Tel. 02/808031** al prezzo di L. 73900.

Black Barney

Genetic Pirate

AL TORNEO DI D&D

Più di 500 hanno partecipato a Milano, al torneo di Dungeons & Dragons, che ha avuto luogo nei giorni 7 ed 8 aprile. Una partecipazione altamente significativa dell'interesse dei giovani sia nei confronti di questo gioco di fama mondiale che rispetto all'opportunità, non certo frequente nella nostra città, di trovarsi insieme per giocare, divertirsi e, in qualche modo, vivere un'avventura. I giocatori hanno disputato il torneo in squadre di 6, delle quali **I** classificata a livello regionale è risultata la squadra *CHAOS ARMADE*, **II** classificata *ADAM ADVENTURE*, **III** classificata *LA COMPAGNIA DELL'ULTIMA CASA*; miglior giocatore in assoluto *LORENZO MAROTTI*, dei Tiger Wolf, miglior master *GIUSEPPE DE LEO*. A tutti i vincitori delle eliminatorie regionali, *PERGIOCO* ha voluto offrire premi in buoni acquisto, oltre a tutto il sostegno di informazione, che vorremmo continuasse sull'onda di questo grande successo di partecipazione. ***Una proposta***: scrivete o portate di persona le Vostre riflessioni, esigenze; tutte le indicazioni possibili sui Tornei di Gioco, ovviamente, non solo Dungeons & Dragons, indirizzando a *PERGIOCO TORNEI*, al nostro solito indirizzo. Faremo tesoro del materiale da Voi fornito per offrirvi a nostra volta, quanto prima possibile, una organizzazione adeguata e proposte divertenti di tornei di gioco altrettanto divertenti.

INSERT COIN

ACTION ! (Gottlieb)

Ciak si gira! Pronti, azione! Sì, una delle ultime invenzioni della Gottlieb, Action è ambientata nel fantasmagorico eccitante e folle mondo del cinema. E dove? Ma proprio nel tempio del cinema mondiale: Hollywood! Ammettiamo che il flipper è riuscito nell'impresa di ricreare perfettamente l'atmosfera elettrizzante che aleggia sul set, infatti vi sono luci, suoni, voci e per di più situazioni molto similari. Pensate che durante la partita, sotto i vostri meravigliati occhi, saranno cambiati diverse scene e fondali, e persino due attori, che impersonificano due gangsters, recitano sotto gli ordini del regista. Se voi oserete colpirli con una pallina, ve la rimanderanno indietro a tutta velocità, da due orifizi situati in alto a destra. Una ennesima novità della Gottlieb: vi sono diversi livelli di difficoltà, cioè la pallina rimbalzerà più o meno velocemente, che si adatteranno automaticamente al gioco!

EXTERMINATOR (Gottlieb)

Tutti i giocatori che si rispettano sanno che la Gottlieb è una delle marche più famose produttrici di flipper. Ebbene, questa volta (ma ce ne sarà un'altra?) ha modificato la sua linea di mercato presentando un video veramente molto originale, Exterminator, che abbiamo visto alla Fiera di Rimini e subito a prima vista ci ha attratto con indicibile curiosità. Perché originale? Perché voi sarete immedesimati nientemeno che in una grossa mano, il cui scopo è uccidere una moltitudine di insetti, fra cui api, mosche e vespe che infestano i locali del vostro appartamento. Tutto ciò è rappresentato con una eccellente grafica digitalizzata, con la mano in primo piano e sul fondo dello schermo il locale rappresentato.
Questi locali sono: la cucina, il salotto, il solaio, la cámera da letto e persino il garage; tutti quanti sono indicati in basso allo schermo.
Avete a disposizione un joystick che farà spostare in orizzontale la mano, e due pulsanti i quali serviranno uno per fare un movimento di apri-chiudi, in modo da schiacciare letteralmente dentro la mano i terribili insetti, mentre l'altro servirà quando sarete vicino ai bordi dello schermo a mettere la mano con l'indice puntato

verso gli insetti da schiacciare. Questa differenza fra i due movimenti della mano è determinata dal fatto che alcuni insetti si distruggono in un modo, mentre altri si annientano diversamente. Come nella realtà dovrete stare attenti a come colpirete le vespe, perché potranno pungervi togliendovi energia. Quando sarete colpiti echeggerà immediatamente un urlo lacerante, lanciato dalla mano che si scuoterà gonfiandosi e diventando rossa come un peperone; ma state tranquilli, ritornerà quasi subito normale, pronta a colpire altri fastidiosissimi insetti.
Avete anche l'opportunità di giocare in due, uno contro l'altro, cercando di prendere più insetti possibile, oppure aiutandosi vicendevolmente per poter giocare e divertirvi il più a lungo possibile.

BAD CATS (Williams)

Pur non avendo eccessiva simpatia per la categoria dei gatti (non me ne vogliano per carità le associazioni animaliste o più specificatamente gli amanti dei felini!), devo dire che quest'ultima creazione della Williams, Bad Cats (Gatti Cattivi), mi è proprio andata a genio.
Infatti, l'ideatore di questo flipper ha avuto la felice idea di assemblare assieme la deliziosa atmosfera dei flipper anni '60 e '70 con le fantascientifiche tecnologie dell'ultima generazione.
Troneggiano in mezzo a questa macchina due rampe che vanno da una parte all'altra del percorso; esse hanno l'interessante novità di un bersaglio che, colpito, vi darà ben cinque milioni di punti, sempre che il colpo abbia una certa intensità, che starà a voi scoprire.
In più, una delle due rampe vi permetterà di ottenere un jackpot variabile da 1 a 8 milioni di punti, uno dei più alti bonus mai ottenuti in un sol colpo.
Ma non è finita qui: l'altra rampa vi darà addirittura uno stratosferico bonus, venti milioni di punti!
Il difficile è ottenerlo: infatti, dovrete salire sulla rampa per ben cinque volte, il che non è proprio semplice da fare come sembra in apparenza, anche se per gli smanettoni ai quali ci rivolgiamo ciò non sembrerà affatto un difetto ma bensì il pregio più grande, infatti, niente è più attraente di una buona e giusta difficoltà...
Al centro del flipper vi è una misteriosa "ruota di frutti di mare", che sono delle vere delicatezze e bocconi prelibati per i palati sopraffini dei gatti, ma che per voi saranno ennesimi e gustosi bonus, che riuscirete ad acquisire solo con una buona dose di abilità, altrimenti andate in bianco.

Luca Dossena

PANG (Mitchell)

Eccovi Pang!
Un gioco piuttosto divertente, che ai più non risulterà una novità assoluta, ma ci fa ugualmente piacere segnalarlo.
Un coin-op apparentemente facile e semplice da capire, infatti dovete colpire con il vostro protagonista (un ragazzo) dei palloncini che piovono dall'alto, colpiti i quali diventeranno sempre più piccoli e perciò anche più difficili da distruggere; finirete lo schermo solo quando tutta la serie dei palloncini che vagano per lo schermo saranno eliminati.
Ma via via che vi addentrerete in schermi più alti, vi renderete conto che ci vorrà un po' di spremuta di cervello assemblata ad un buon allenamento e ad un pizzico di fortuna per riuscire a finirli tutti.
Avete a disposizione delle armi rilevanti che sono: Vulcan missile, col quale sparerete numerosi colpi a raffica; esso è adatto in situazioni nelle quali sullo schermo vi sono numerosi palloncini. Double Wire, arma tipo arpione, più lenta della precedente, ma che può colpire molti palloncini per volta. Power Wire: è come la precedente, ma può rimanere attaccata al soffitto (quando c'è) per alcuni secondi, diventando una specie di barriera che si frappone fra voi e i palloncini. Avrete

poi armi supplementari in aggiunta alle precedenti che sono: Energia, la quale per qualche secondo vi renderà invulnerabile contro qualsiasi palloncino, della dinamite che farà scoppiare tutti i palloncini contemporaneamente ed infine una pistola con una capacità di tiro ultraveloce.
Durante la fase di gioco vi verranno offerti casualmente una serie di bonus sotto sorma di frutta, ma vi sono pure altri bonus nascosti ben più appetibili che starà a voi scovare.
Anche in Pang si può giocare in due, dovete aver però un buon affiatamento per ottenere certi risultati.
Il gioco stesso vi dà pure la possibilità di scegliere all'inizio della partita, attraverso una cartina geografica mondiale, lo schermo che più vi aggrada.

Luca Dossena

Vota il tuo coin-op preferito, utilizzando questo coupon

BAR TOP-TEN

	TITOLO ESATTO	MARCA
1		
2		
3		

COGNOME ____________________

NOME ____________________ ETA' __________

CITTA' ____________________ TEL. __________

Inviare in busta chiusa a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

12

BAR TOP-TEN

CLASSIFICA DEL LETTORE

1	TURTLES
2	THE LAST BATTLE
3	VICTORY ROAD
4	R-TYPE
5	WILLOW
6	S.WONDER BOY
7	BATMAN
8	CHASE H.Q.
9	BUBBLE-BOBBLE
10	PREHISTORIC ISLE

ITALIAN IASP SCOREBOARD

Pochi record questo mese, per non dire pochissimi!
In effetti questo è stato un periodo particolare, eravamo tutti estremamente impegnati: chi lavorava per comprarsi la casa, chi per comprarsi la macchina, chi per sposarsi, chi giocava a Hyper Olympic... Buon per noi che i calli cresciuti a suon di "joystickate" non sono stati utilizzati per maciullare le meningi che avevano architettato lo scherzetto di cui parlavamo nel numero scorso: fortunatamente i fiorentini hanno digerito con stile il "pillolone" che abbiamo rifilato loro a Pasquetta, quando abbiamo rivelato in cosa consistessero i "trucchettini".
E ci hanno reso pan per focaccia rifilandoci un punteggio stratosferico alla "Superpallavolo", grazie ad un trucco "regolare", perché insito nel gioco: provate a fare altrettanto, se ne siete capaci.
Questi trucchi "killer" stanno in realtà spuntando in parecchi giochi, per cui pensiamo che presto bisognerà affrontare una classifica a parte, non appena riusciremo ad avere più tempo per sistemare l'archivio generale, ormai stracolmo. Altra vittima illustre è Out Run, nel quale ormai i vicentini rasentano la perfezione, percorrendo quasi tutta la pista alla velocità massima!
Per questo mese è tutto dallo I.A.S.P. (In pratica l'addetto stampa Maurizio Miccoli non ha più carta su cui scrivere); vi ricordiamo solo che l'indirizzo è il solito.

LA CLASSIFICA COIN-OP

VIDEOGIOCO	PUNTI	PLAYER	CITTA'
AIR BUSTER	1.100.920	Cavazza	BO
ALIENS	933.400	Tellini	FI
BREACK THRU	404.100	Gilio	BO
DEMON'S WORLD	1.010.230	Tellini	FI
ESWAT	2.455.100	Cavazza	BO
GALAXY FORCE	3.929.240	Cavazza	BO
MARCHEN MAZE	572.780	Cavazza	BO
FIREFOX (PRO)	738.576	Dossena	MI
OUT RUN	62.000.000	Dani	VI
- TEMPO FINALE	4' 42" 84	Picelli	VI
SNAPPER	318.400	Miccoli	MI
SUPER MONACO GP	4.994	Zemin	VI
VAPOR TRAIL	1.101.210	Visconti	VI
1941	2.443.600	Dossena	MI
S.C.I.	9.024.150	Cavazza	BO
SUPER VOLLEYBALL	92.200	Tellini+Bandini	FI
TETRIS (1 partita)	997.723	Gilio	BO
ALTERED BEAST (1 partita)	567.900	Bandini	FI
BUBBLE BOBBLE	404.000	Gilio	BO
CABAL	9.999.900	Gilio	BO
CAPCOM BOWLING	3.523.000	Gilio	BO
DOUBLE DRAGON	999.990	Gilio+Tellini	BO/FI
GAPLUS	126.000	Gilio	BO
HYPER OLYMPIC (JOYSTICK+PULS)			
- 100 M	7"62	Miccoli/Tellini	MI/FI
- 1 MATCH	95.340	Tellini+Bandini	FI
HYPER SPORTS (JOYSTICK+PULS)			
- NUOTO	47"33	Tellini+Bandini	FI
- CAVALLINA	9.70	Tellini+Bandini	FI
- PESO	555	Tellini+Bandini	FI
- CONTINUE	679.800	Tellini+Bandini	FI

FINALMENTE ANCHE IN ITALIA: PC ENGINE E MEGA DRIVE!!!

Dopo aver tanto parlato di queste due console, veri e propri "pesi massimi" a 16 bit, ed aver presentato i loro giochi in anteprima, solleticando il palato sopraffino dei fans delle console, finalmente siamo in grado di annunciarvi che Sega Megadrive sarà ufficialmente distribuito in esclusiva da *Giochi Preziosi* dal prossimo mese di dicembre.
Attualmente pare che il Megadrive sia in vendita presso alcuni rivenditori ma... occhio, per eventuali futuri problemi, *Giochi Preziosi* risponderà unicamente per le macchine vendute sotto il proprio marchio.
PC Engine non ha ancora, a quanto ci risulta, un distributore ufficiale, ma è già presente sul nostro mercato... chi cerca trova!

UN RITORNO AGLI LCD?

Sembra che in Inghilterra si stia verificando un ritorno in forze delle miniconsole a cristalli liquidi (con schermo a LCD). I maggiori produttori quali la Acclaim, la Konami, la Game e Watch (Nintendo) sono in testa alle vendite con titoli della portata di: *Rambo*, *Wrestlemania*, *Airwolf*, *Batman*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Negli States il mercato annuale dei giochi LCD ammonta a 120 milioni di dollari... assisteremo anche in Italia a questo fenomeno o saranno le console portatili tipo Game Boy o Lynx a spuntarla? Wait and see...

IL PLAYWALKER

Il Playwalker è un accessorio che sicuramente farà presa sugli appassionati di giochi che, per loro natura, amano essere liberi da vincoli di qualsiasi genere. Il Playwalker, infatti, è un trasmettitore a raggi infrarossi da fissare alla cintola o da mettersi al collo. E' dotato di una presa DB9 universale, per cui accetta qualsiasi tipo di joystick. Un minuscolo ricevitore da installare nei pressi della console, permette di assicurare il collegamento anche, se mentre state giocando, passeggiate nello spazio antestante.

CURIOSO...

No, non è una miniconsole con gli occhiali, ma la Dreamachine MC² presentata a Las Vegas in occasione dell'ultimo Computer Electronics Show. A che serve? Vedremo di spigarlo in due parole. Studiato dalla americana Light and Soud Research, questo sistema elettro-informatico di nuova concezione, si propone di sviluppare le vostre capacità mentali, intellettuali e... spirituali. Siete perplessi? Lo siamo stati anche noi nell'apprendere la notizia, mai poi abbiamo approfondito e... MC² Dreamachine si compone di un paio d'occhiali con cuffia e di un modulo di selezione che serve, oltre che alla scelta del programma, anche alla regolazione del volume e del pitch. Le basi scientifiche di queso apparato si appellano al fatto che il cervello umano genera quattro diverse onde (beta, alfa,theta e delta) ognuna caratterizzata da una propria frequenza: ebbene Dreamachine favorisce l'emissione di onde theta, associate alla creatività e all'apprendimento, per mezzo di un condizionamento sensoriale. Il tutto è estremamente interessante, tutto sta a vedere se è realmente efficace. Non ancora importata in Italia.

Grafx, Linx, Game Boy, le console del '90

Non ha neanche avuto il tempo di diffondersi la console PC Engine della NEC, che già inizia ad apparire la Grafx, con prestazioni ancora migliori. Sarà la morte della PC Engine ? L'Atari, da parte sua, presenta l'unica console portatile americana che osa sfidare le giapponesi. Guida Videogiochi vi presenta i primi giochi. Che possibilità avrà di imporsi su altre console portatili come Game Boy?

Super Grafx
Mentre la PC Engine sta appena guadagnandosi una buona reputazione in Europa e l'arrivo in Italia, la NEC è già uscita con una nuova console in Giappone. La guerra delle console divampa nell'impero del Sol Levante e la NEC sembra decisa a bruciare le tappe pur di consolidare la sua posizione di fronte alle grandi offensive della Sega e della Nintendo.
La Super Grafx è una superba "macchina per sognare", che si nasconde dietro un design abbastanza austero.

Che ha di più di PC Engine?
La Super Grafx utilizza lo stesso processore della PC Engine, ma è dotata, in aggiunta, di quattro processori supplementari, che aumentano in maniera davvero sensibile la velocità di spostamento degli sprite sullo schermo. Questi nuovi processori permettono inoltre di animare contemporaneamente sullo schermo 128 sprite, contro i 64 della PC Engine. Le possibilità sonore restano però le stesse. Come la PC Engine, questa console è provvista di una sola porta per joystick. Il joystick fornito con la console è simile al precedente, ma è provvisto di un dispositivo di sparo automatico a due velocità, regolabile indipendentemente per ciascuno dei due pulsanti di sparo.

La Super Grafx ed il suo joystick

Battle Ace, il solo programma attualmente disponibile per Super Grafx.

Battle Ace è uno shoot'em up tridimensionale di una rapidità stupefacente

Gli accessori
Tra non molto tempo dovremmo veder comparire la Power Console adatta alla Super Grafx. Si tratta di una unità di controllo, o se preferite di un super joystick in confronto al quale il volante dell'ipotetica console Konix ha l'aspetto di un giocattolo per bambini. Questo accessorio è nettamente più grande di quello della Konix (1,20 m circa), ed è dotato di una superba cloche munita di pulsanti di sparo che si può utilizzare come volante, attorno alla quale troviamo un orologio a cristalli liquidi, uno schermo radar, un tastierino numerico e un gran numero di pulsanti. Oltre ad avere interessanti applicazioni in certi giochi arcade, questo accessorio è l'ideale per le simulazioni. E' dunque molto probabile l'apparizione di simulazioni di qualità per questa console che segneranno la fine del monopolio dei

computer in questo campo.

La ludoteca
I giochi della PC Engine sono compatibili al 100 % con questa nuova console: questo rappresenta un serio vantaggio per questa nuova macchina, che viene così a disporre, al momento della nascita, di una ludoteca di qualità composta da più di sessanta titoli. Per quanto riguarda la ludoteca specifica per la Super Grafx, è per il momento disponibile un solo programma, ma molti altri sono in corso di sviluppo. Tra i programmi annunciati troviamo titoli importanti come "Strider" e "Ghouls'n Ghosts". Stando alle schermate fotografate nelle riviste giapponesi, la grafica di Ghouls'n Ghosts è veramente magnifica. Sembrerebbe che la versione della Super Grafx sia ancora superiore a quella del Mega Drive Sega, e questa non è cosa da poco. Il primo gioco per la Super Grafx si chiama Battle Ace. Si tratta di uno shoot'em up tridimensionale. Sorvolando pianeti dovrete affrontare le astronavi nemiche che si scagliano contro di voi a tutta velocità. Questo programma non offre un gioco molto avvincente, ma si può considerare come un demo. Lontano dall'essere appassionante, mette però in risalto le potenzialità della macchina: la rapidità dell'animazione in 3D è davvero stupefacente, con sprite molto curatiche si spostano in modo molto fluido. Connsiderandolo come una piccola prova della Super Grafx, promette bene...

E la PC Engine?
Sembra che non ci sia da preoccuparsi per l'avvenire della PC Engine. Con un parco di quasi 2 milioni di macchine in

La console portatile Lynx con schermo a colori a cristalli liquidi

Giappone, il recente lancio negli Stati Uniti (con il nome di Turbo Grafx) e i promettenti inizi in Europa, gli sviluppi su questa console dovrebbero continuare senza problemi. La PC Engine dovrebbe continuare al ritmo di un minimo di cinque novità al mese contro una o due novità riservate unicamente alla Super Grafx. E' altrettanto probabile che una buon numero di programmi usciranno contemporaneamente per le due macchine, con una versione più sofisticata per la Super Grafx.

La Super Grafx in Italia?
Dal momento che solo ora la NEC distribuisce la PC Engine in Italia, non si può fare troppo affidamento su una troppo prossima distribuzione ufficiale della Super Grafx. Comunque è girata qualche voce su un possibile ingresso della NEC sul mercato europeo per la fine dell'anno. In compenso, l'importazione potrebbe avvenire abbastanza rapidamente. Una distribuzione su scala più larga sembra prematura, visto che la PC Engine stà appena cominciando a diffondersi in Europa.

Lynx
La nuova console portatile dell'Atari è stata appena commercializzata negli Stati Uniti, ma già da qualche tempo anche in Italia. Di prestazioni molto elevate, questa macchina è stata progettata dai creatori dell'Amiga, e questo rappresenta una garanzia di qualità. Si tratta di una console a 16 bit munita di schermo a cristalli liquidi. Lo schermo può visualizzare contemporaneamente 16 colori, scelti tra 4096. Le sue capacità sonore non sono da meno, visto che dispone di quattro canali stereo. La Lynx ha in dotazione un altoparlante di eccellente qualità, ma per godere veramente delle sue capacità sonore è meglio utilizzare la cuffia fornita con la console. L'alimentazione della console viene fornita da sei pile tipo walkman oppure da un adattatore di rete. Un'uscita permette di collegare

Blue Lightning è valorizzato da una realizzazione perfetta

California Games: la prova di surf richiede un occhio di lince...

assieme fino ad otto Lynx, per giocare in più persone. Colmo della raffinatezza: un pulsante aggiuntivo per i mancini. Si tratta davvero di una console impressionante e particolarmente ben progettata, che presenta inoltre una eccellente ergonomia.

La ludoteca

Al momento, la Lynx dispone di quattro giochi che dovrebbero essere venduti con la console. I programmi sono firmati Epyx, e questo non deve stupire perché questa console è stata originariamente sviluppata per questa software house.

California Games: la versione Lynx di questa celebre simulazione sportiva è composta di sole quattro prove, contro le sei disponibili su computer: surf, BMX, pallone e Skateboard. Due di queste prove sono però state largamente rimaneggiate, e le nuove versioni sono decisamente più riuscite delle precedenti. La grafica e l'animazione sono inappuntabili e si accompagnano ad effetti di zoom sorprendenti. I fan di questo tipo di gioco saranno soddisfatti.

Gates of Zendocon: questo shoot'em up a scorrimento orizzontale non presenta sorprese, con alieni tanto numerosi quanto variati ed un'eccellente animazione. L'azione è però troppo facile e non tanto originale per suscitare a lungo l'interesse degli specialisti. Gli shoot'em up, comunque, non sono mai stati la specialità dell'Epyx.

Blue Lightning: uno shoot'em up tridimensionale che si ispira nettamente ad Afterburner, ma è decisamente più riuscito delle versioni su computer di questo grande arcade game. Disponete di una grande libertà di azione: rasoterra per bombardare i veicoli che passano sulla strada oppure al disopra della nuvole per affrontare le squadriglie nemiche. L'animazione è particolarmente impressionente, tanto da non credere ai propri occhi. L'azione è abbastanza ripetitiva, ma è realizzata in modo talmente perfetto da non stancare mai. Superbo !

...come tutte le altre competizioni sotto il Golden Gate.

Electrocop: armati di una pistola-laser, esplorate le numerose sale di una stazione spaziale, affrontando i robot-guardiani. L'azione è rappresentata in 3D, e, una volta ancora, l'animazione è notevole. Il passaggio da una sala all'altra è molto spettacolare ed il vostro personaggio può anche girarsi per andare nella vostra direzione. In ogni caso, si è affascinati più dalla qualità della realizzazione di Electrocop che dal suo interesse come gioco.

Dovrebbero arrivare prossimamente altri programmi Epyx. Si tratta per la maggior parte di rifacimenti di giochi celebri come Rampage o Impossible Mission II. Per quanto riguarda gli altri produttori, l'Atari è in trattative con parecchi di loro, ma il segreto è ancora gelosamente mantenuto. Sembra comunque che l'Ocean preveda seriamente di sviluppare programmi per questa console.

A quando tutto questo?

La prima presentazione ufficiale in Italia di questa console ha avuto luogo al Salone del Giocattolo di Milano a partire dal 28 gennaio. L'Atari ha deciso in anticipo i tempi qui da noi, per cui in Italia è già disponibile presso qualsiasi rivenditore autorizzato: stà arrivando anche molto software che dovrebbe dare una ulteriore scossa alla diffusione di questa console portatile.

Test comparativo Lynx/Game Boy

Queste due console portatili, che non dovrebbero presentare una grande differenza nel prezzo di vendita, sono in diretta concorrenza. Per quanto riguarda le macchine in quanto tali, l'Atari è indubbiamente avvantaggiata. In primo luogo, lo schermo della Lynx è più grande e i suoi superbi colori sono più accattivanti dello schermo monocromatico della Game Boy, inoltre, lo schermo della Lynx è molto luminoso è si può giocare anche nell'oscurità, mentre il difetto più grande della Game Boy è la sua luminosità molto debole che offre una visione limitata. Se qualcuno fa ombra passando davanti alla sorgente luminosa, non vedete più niente e dovete continuare la partita a naso. Se è dunque evidente che la Lynx vince per K.O. a livello della grafica, non è così semplice effettuare uno spareggio tra due console di prestazioni così elevate. Si può comunque accordare un leggero vantaggio alla Lynx su questo piano.

La Game Boy, in compenso, è più piccola della Lynx, cosa davvero apprezzabile per una console portatile.

Per quanto riguarda l'interesse dei giochi disponibili sulle due macchine, il vantaggio è questa volta a favore della Game Boy. I Giapponesi non hanno rivali in questo campo e la Nintendo sta sperimentando da lungo

tempo in questo campo. Nonostante la loro indiscutibile qualità tecnica, i giochi dell'Epyx sono ben lontani dal reggere il confronto con piccoli capolavori come Super Marioland oppute Castlevania. Per originalità, ricchezza e longevità i giochi Nintendo sono inattaccabili. Allo stato attuale delle cose, i criteri di scelta sono chiari. Se privilegiate la qualità di realizzazione di un gioco e le prestazioni della macchina, scegliete la Lynx. Se invece è l'interesse del gioco a costituire il parametro predominante, la Game Boy fa per voi.

Che avvenire si prevede per la Lynx

Una console portatile di questa qualità offre un enorme potenziale commerciale, ma il suo successo dipende da tre fattori. In primo luogo le console portatili sono una novità ed è difficile valutare esattamente il loro impatto sul pubblico. I giocatori accaniti saranno tentati dalla possibilità di giocare ovunque, ma non tutti possono permettersi un computer ed una console portatile, con relativi giochi. Seconda incognita: la concorrenza. La Lynx è in buona posizione rispetto alla Game Boy, ma entro l'anno dovrebbero uscire altre console portatili. Si pensa in particolare ad una console portatile NEC compatibile con i giochi della PC Engine, che potrebbe costituire un serio concorrente per la Lynx. Pensiamo allo stesso modo ad un'altra console portatile Nintendo, questa volta a colori. La differenza tra le varie portatili sarà comunque determinata dai giochi disponibili. Sembrerebbe che numerose software house europee siano interessate alla possibilità di sviluppare giochi per la Lynx. In ogni caso la Nintendo ha già annunciato che le case che desiderano produrre un gioco per la console dovranno impegnarsi a non svilupparlo su altre macchine europee. Davanti ad una simile alternativa, i produttori di software dovranno riservare i titoli più importanti alla Nintendo, che dispone di un parco esistente particolarmente allettante. Pesante handicap per la Lynx, ma tutto è ancora da giocare. Non possiamo che augurarci il buon esito della scommessa dell'Atari, in caso contrario, sarebbe davvero un peccato se una console così dotata non riuscisse ad imporsi sul mercato europeo.

ZELDA

Inizia da questo numero la mappa di uno dei giochi più amati dai Nintendomaniaci: Zelda svela passo per passo tutti i suoi segreti.

La Storia

Siete riusciti ad uccidere tutte le belle bestioline amiche di Ganon nella Prima Ricerca? Siete riusciti a trovare la strada giusta tra i tanti trucchi del labirinto di Ganon? E ancora, siete riusciti a vincere l'infame Ganon? Armatevi di buona volontà e coraggio e raggiungeteci nel magico mondo di Zelda!

Nel corso della Seconda ricerca scoprirete che la mappa del Mondo Sotterraneo è completamente diversa. Troverete la strada giusta in questo malefico labirinto? La seconda grande differenza è il luogo in cui sono situati gli oggetti. Dove si trovano? Per complicare ancora un po' le cose, anche i guardiani del labirinto sono diventati più forti! Date un'occhiata alla mappa di questo secondo Mondo Sotterraneo.

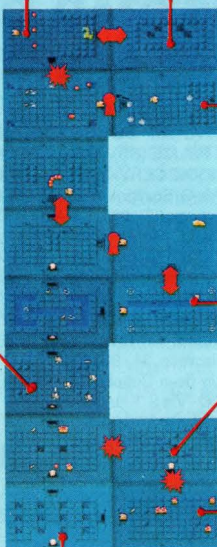
Descrizione della mappa

- Porte di cui serve la chiave
- Frecce d'indicazione
- Porte invisibili (camminerete attraverso i muri!)
- Muri che potete far saltare con le bombe
- Entrate dei passaggi segreti e indicazioni che vi mostrano la via giusta

LIVELLO 1

Come potete vedere dalla mappa a sinistra, il labirinto è situato nello stesso punto in cui era quello della Prima ricerca. L'entrata è sempre aperta.

AQUAMENTUS — *TRIFORCE*

Il mostro che controlla il Triforce si chiama Aquamentus. Colpitelo alla testa con la vostra spada. Con il Magic Shield non avrete niente da temere.

IL LABIRINTO E' SEMPLICE MA...

Questo è un piccolo, semplice labirinto, consistente in 14 stanze totali con un passaggio segreto. Comunque, siccome i nemici sono diventati più forti di prima, è meglio avere un Magic Shield prima di avventurarvi all'interno.

Gli Stalfos lanciano i loro pugnali

Vi daremo una buona idea di quanto sono più forti i vostri nemici nella Seconda ricerca. Questi bambini cattivi nella Prima avventura erano solo dei piccoli scheletri, ma nella Seconda vi lanciano i loro pugnali! State molto attenti.

MAP

COMPASS

Potete guadagnare una bussola se sconfiggerete tutti i Stalfos presenti in questa stanza. Gli Stalfos sono più forti di prima, così usate il massimo della cautela.

WOODEN BOOMERANG

Il Boomerang serve a uccidere i Goriyas rossi. E' il primo oggetto che troverete nel primo livello.

START

LIVELLO 2

Il secondo livello è situato dove prima c'era il negozio Blue Rings. Muovete il vostro Armos a metà del filare superiore ed aprite l'entrata al labirinto.

GLEEOK
Il capo della stanza è il mostro Gleeok. Egli ha due colli e due teste. Usate cautela e non sarà così difficile da battere. Attaccatelo alla testa con la vostra spada.

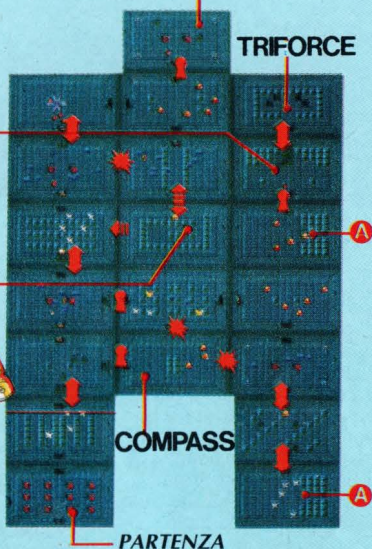
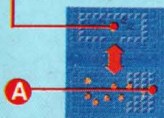
FISCHIETTO
Potete schiacciare sulla porta invisibile quando arrivate dalla porta superiore allo scopo di prendere questo importantissimo attrezzo.

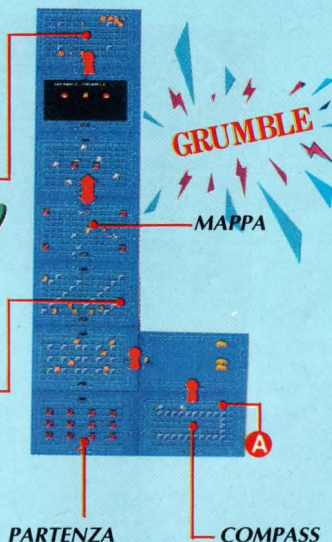
MAPPA
Potete prenderla se distruggete Zols. Attenzione alle trappole nei quattro angoli!

PRENDETE IL FISCHIETTO
L'oggetto più importante della Seconda ricerca è certamente il fischietto. Prendetelo. I terribili Darknuts cercheranno di fermarvi, così cercate di prendere la spada bianca per affrontarli.

TRIFORCE

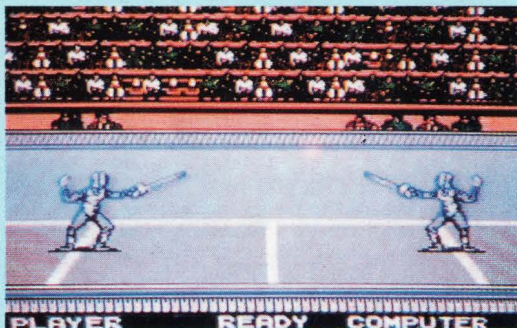
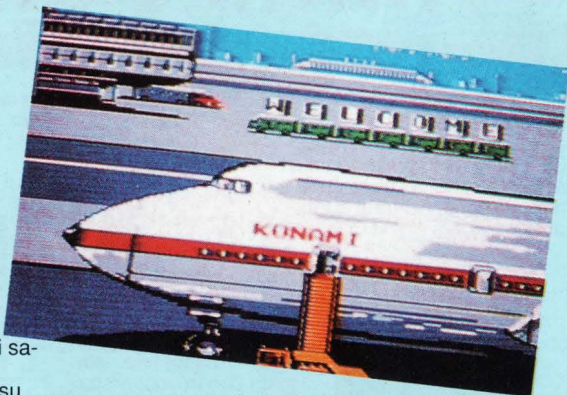
LIVELLO 3

C'è un piccolo lago dove prima c'era l'entrata al livello due. Soffiate nel fischietto. Ricordate il livello sette della Prima ricerca? Bingo! Apparirà l'entrata.

BOOMERANG MAGICO
Se distruggerete tutti i Goriyas rossi, riceverete il Boomerang Magico che puo' essere lanciato a lunga distanza.

SCATOLA DI CUORI
Potete prendere una scatola di cuori in un posto simile a questo di fronte al Triforce. Buttate due bombe nella bocca di Dodongo. E' esplosivo!

AVETE BISOGNO DELLE TRAPPOLE NEMICHE!
Dovete comprare alcune esche per prendere i vostri nemici! I Goriyas sono i più grossi pescioloni. Non dimenticate di prendere qualche trappola nemica con voi perché vi serve per ottenere il Boomerang Magico. Fate buon uso del fischietto per guadagnare più scatole di cuori creando buchi in posti diversi.

Track & Field 2

Tante vitamine energetiche...

Gli sportivi e i fanatici del bicipite potranno divertirsi in tutta tranquillità grazie a questa cartuccia energetica. Poco meno di quindici discipline sono in programma in questa celebrazione del "muscolo". Non ci resta che dirvelo: gli accaniti del joystick soffriranno e suderanno molto per portare a termine le diverse prove. Alla fine, con un po' di tenacia e buoni riflessi, arriverete senza dubbio in finale. Ciò che di primo acchito sorprende, è la qualità della realizzazione, la Console Nintendo non ha ancora detto l'ultima parola... Le sequenze di apertura e la cerimonia di chiusura, fanno mostra di una magnificenza quasi babilonica. Scherma, lancio del martello, karate, nuoto, salto in alto, salto triplo, salto con la pertica, tiro con l'arco, corsa a piedi, parallele, ecc. sono alla portata di tutti. Potrete allenarvi o partecipare alla competizione. Dopo le gare di qualificazione, i vostri risultati saranno battuti su un foglio con la macchina da scrivere: un bell'effetto! Questa cartuccia veramente eccellente, non dovrebbe sicuramente deludere le aspettative dei numerosi sportivi da camera.

Wrestlemania

Arriva.. Braccio di Ferro!

Questa cartuccia vi permetterà di affrontare i più terribili catcheur americani e soprattutto il più celebre tra loro: Hulk Hogan, una montagna di muscoli di due metri alla sommità della quale si trova una bionda capigliatura, un sorriso da carnefice, dei baffi versione Attila e lo sguardo folle di un gorilla impazzito. Potrete giocare con un compagno o contro il computer, ma qualunque sia la vostra scelta, incarnerete obbligatoriamente uno dei sei catcheur proposti. Ognuno di questi possiede sette colpi che gli altri non hanno: Andrè il Gigante, per esempio, è troppo pesante per saltare sul suo avversario dall'alto delle colonnine agli angoli del ring, ma può però assestare un colpo con il piede da causare un piccolo terremodo a San Francisco!
Si ritrovano in questo soft, con piacere, i grandi del catch, tutti più cattivi, brutti e tenaci gli uni degli altri, ma ci dispiace che i programmatori non abbiano incluso le prese più spettacolari. In effetti, i colpi di pugni e di piedi piovono, ma solo una presa permette di sollevare l'avversario e mandarlo un po' più lontano.

Fatevi prendere dalla... "Nintendomania!"

"Ragazzi sono stato preso dalla Nintendomania! dice Jovanotti (nella vita Lorenzo Cherubini) E' veramente un videogioco giusto"

Jovanotti, un ragazzo di oggi, pieno di interessi, di voglia di vivere, che come tutti i ragazzi ama divertirsi e ama i videogiochi, è stato subito "catturato" da una nuova passione:la Nintendomania.
E non c'è festa di Jovanotti che non si trasformi in una gara di videogiochi accanita che coinvolge tutti i suoi amici. Ma è quasi impossibile battere Jo che è un vero mago nella console.
Da questa "mania" di Jovanotti è nata la collaborazione con Mattel per la campagna Nintendo 1990, di cui è lo scatenato protagonista.
La festa con gli amici, tra balli e musica a tutto volume, che si trasforma in una gara con i videogiochi; il vicino di Jovanotti, subito soprannominato Einstein che, richiamato dai rumori, viene travolto da questa allegra mania e non riesce più a staccarsi dal video; una tranquilla serata di Jo con un'amica e Nintendo, sono i tre temi, semplici e diretti, della nuova campagna televisiva di questa nuova generazione di videogiochi.
Sono tre momenti di vita dello show man, amatissimo dai e dalle teenagers che con loro condivide, alle soglie del 2000, anche la mania per i videogiochi.
Gli spot della durata di 30", realizzati come un videoclip, sono stati girati a Milano dal giovane Jo Asaro e la colonna sonora è dello stesso Jovanotti.
Nintendo, la linea di videogiochi della Mattel, azienda leader nel mondo, si distingue per l'alta elaborazione dati, l'elevata giocabilità e interagisce con il giocatore più esigente che può dimostrare la sua abilità attraverso diversi gradi di difficoltà.

I nuovi accessori di Nintendo

• *Power Glove*: guanto che sostituisce il tradizionale joystick (è stato trattato estesamente su Console n° 3) che permette di pilotare in tempo reale i personaggi del videogioco in modo realistico. Utilizzabile con tutti i giochi Nintendo (in commercio a partire da Settembre 1990).
• *Nintendo Pad*: tappeto da porre in terra (95x100) fornito di sensori elettronici in sostituzione del joystick o controller per giochi a carattere sportivo (aerobica, corsa, salto in alto, in lungo...). Il giocatore può effettuare direttamente gli esercizi stando sul tappeto. Utilizzabile con i giochi appositi (in commercio a partire da settembre 1990).
• *Nintendo Advantage*: Nuovo joystick di estrema precisione che aumenta velocità e forza. E' dotato anche della funzione "slow" per il rallentamento del gioco in situazioni "critiche" (in commercio da Giugno 1990).
• *Nintendo Max*: nuovo joystick con controllo del gioco a 360° che permette movimenti in otto direzioni dello schermo. Ha potere di fuoco a ripetizione per impedire eventuali interruzioni del gioco (in commercio da Giugno 1990).
• *Remote Controller*: nuovo joystick senza fili a raggi infrarossi. Permette il gioco a distanza fino a circa nove metri.
Naturalmente a disposizione dei nuovi Nintendomaniaci ci sono sempre la Pistola Zapper e il Robot programmabile fino a 100 mosse che capta i segnali del video.

L'angolo di....

HOME VIDEO

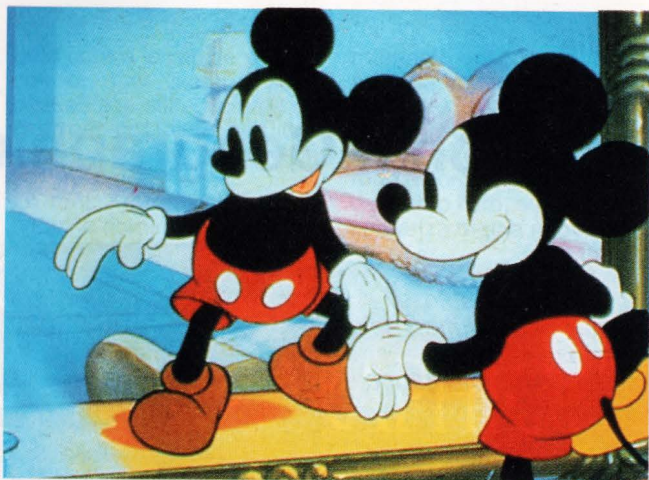
Anche Home Video riprende il formato ridotto a partire da questo numero. Non per questo il contenuto è ridotto, anzi, un angolo ancora più ricco e suggestivo vi aspetta.

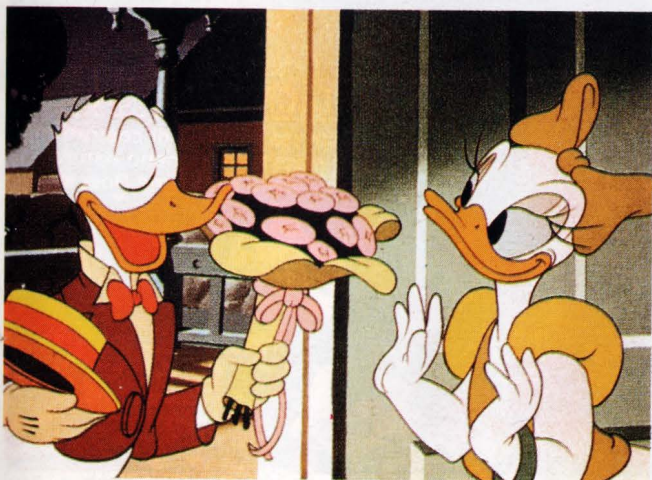
Castelli e fantasmi

Ovunque c'è un'ingiustizia o un torto da raddrizzare potete stare certi di veder arrivare Cip e Ciop, per l'occasione nelle vesti, nientepopodimeno che di "agenti speciali". In queste nuovissime avventure i famosi scoiattoli tanto amati dai fans Disneiani impersonano due intraprendenti detectives. A bordo del loro veloce dirigibile i nostri due simpatici scoiattolini e i loro intrepidi aiutanti si recano in un antico castello per ricercare un testamento che è stato rubato da un malvagio furfante. A rendere ancora più gustoso il tutto, naturalmente, i baldi detective non sono da soli ma ad aiutarli nelle ricerche c'è un simpatico cagnone. Il caso successivo sarà ancora più complicato e le indagini si sposteranno in Cina dove a trovarsi nei guai è una famigliola di deliziosi scoiattoli, cinesi, naturalmente.
Indagini appassionanti, emo-

zioni ed allegria con Cip e Ciop, in un vortice di azioni e simpatia senza precedenti!

Sono io... Topolino

In questa splendida videocassetta abbiamo a che fare con il più famoso personaggio creato da Walt Disney, si è proprio lui: Topolino, in una serie di bellissimi cortometraggi i cui stupendi disegni animati vi porteranno nel magico mondo della fantasia, un luogo in cui ritroverete la voglia di sorridere. E' il tipo vincente di casa Disney, un "portafortuna" nato. La leggenda, infatti, racconta che la geniale immaginazione di Walt abbia concepito l'idea di Topolino durante un viaggio in treno, dopo aver perso i diritti del suo primo personaggio "Osvald il Coniglio" (ma, in fatto di conigli, la rivincita di Disney sarà solo questione di tempo...). Si dice che Walt gli sarà tanto affezionato da prestargli la sua voce. Sei classici dell'animazione in cui Topolino è il grande interprete nelle vesti di inventore di un filtro dai magici e disastrosi effetti. Quindi protagonista di un sogno che lo trasporta al di là di uno specchio in una stanza in cui tutto è animato, poi eccolo diventare un abilissimo prestigiatore con Paperino dispettoso spettatore, e ancora alpinista con Paperino e Pluto ed infine eccolo in Australia a lanciare il boomerang. Sei storie, uniche per la qualità dei disegni, dell'animazione e per l'originalità dei racconti, un'occasione quindi per avere un programma veramente eccezionale. Questa videocassetta è l'occasione per iniziare un'autentica collezione del divertimento...

Sono io... Paperino

... e il divertimento continua... E' il personaggio Disney "più amato dagli italiani" e, non a caso, questo irascibile papero è nel cuore di ognuno di noi! E' veramente scorbutico, ma anche tanto simpatico, perseverante negli errori, insomma un gran testone, ma è sopratutto il papero più divertente del mondo: Paperino. Il nostro amico si dà come sempre un gran daffare per strappare applausi e risate al grande pubblico dei suoi fans e, infatti, eccolo nelle vesti di fattorino d'albergo alle prese con esigentissimi clienti e poi, turista vacanziero, vittima del suo sdraio e inseguito da un orso per i boschi. Quindi contro le bestie feroci, questa volta due leoni, ingolositi dai frutti della sua pesca. Non basta... eccolo diventare fotografo e poi l'arrivo a sorpresa di Ciccio e, dulcis in fundo, eccolo travestito da ape. Siete pronti a ridere?

e dalla

National Geographic Society

...un film dedicato ai castori: un'industriosa famiglia di costruttori nel maestoso scenario naturale delle Montagne Rocciose

NATIONAL GEOGRAPHIC VIDEO

NELLO STAGNO DEI CASTORI

Un'industriosa famiglia di costruttori nel maestoso scenario naturale delle Montagne Rocciose

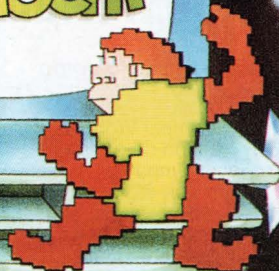
Nello Stagno dei Castori

Come risaputo, questi piccoli e simpatici animali sono lavoratori instancabili, nonché genitori affettuosi e abilissimi costruttori di dighe, i castori sono ritenuti, non a torto, i maggiori architetti e ingegneri del mondo naturale.
Il loro meraviglioso istinto li porta a costruire delle dighe che modificano profondamente il corso naturale dei fiumi dando un aiuto concreto all'habitat dell'uomo. E' proprio grazie al loro lavoro, che si creano degli stagni che divengono rifugio per molte altre specie animali e vegetali che altrimenti non potrebbero sopravvivere.
Il filmato, ambientato nello stupendo scenario naturale delle Montagne Rocciose, esplora le caratteristiche dello stagno come ecosistema e segue da vicino le vicende di una famigliola di castori. Realizzato dai naturalisti Jim ed Elli Dutcher, marito e moglie più volte premiati per le loro opere, comprende molte sequenze mai filmate prima d'ora, che documentano la nascita di sei piccoli

castori nel loro ambiente naturale e le amorevoli cure con cui vengono allevati dai loro genitori. Una videocassetta di indubbio interesse per tutti.

Yukon: la grande avventura

L'inseguimento del metallo giallo, come veniva definito dai pellirossa, ha sempre attratto l'uomo bianco e ben poche persone sono immuni da questa passione. Certo, adesso non si scavano più miniere in luoghi sperduti ed affidandosi, in parte, alla fortuna, però la vista degli oggetti d'oro attira sempre lo sguardo. In questa videocassetta quattro uomini, la febbre dell'oro e una sfida coraggiosa a una natura severa e incontaminata in un film prodotto dalla National Geographic Society vi accompagneranno piacevolmente.
Nel 1986 un esploratore accompagnato da due guide indiane scoprì un giacimento d'oro in una remota zona dell'Alaska. La notizia si diffuse in tutto il Nord America, e oltre centomila uomini coraggiosi partirono alla volta del Klondike, in preda alla "febbre dell'oro".
Questi avventurieri sfidarono il destino, affrontando un viaggio di oltre 3.000 km attraverso regioni selvagge dal clima severissimo.
Un secolo dopo quattro esploratori, i protagonisti di questo film, hanno deciso di ripercorrere quello stesso itinerario per rivivere le emozioni della "grande corsa all'oro", con gli stessi mezzi di trasporto di allora.
Hanno costruito perciò una zattera di tronchi per affrontare la discesa del fiume Yukon, e dopo quattro mesi di lotta contro le rapide e ostacoli di ogni genere, sono passati alle slitte trainate da cani per compiere gli ultimi 800 chilometri sulla neve e sui ghiacci.
La natura meravigliosa dell'Alaska domina e ispira ogni momento del grande viaggio fino alle impervie regioni del Klondike, dove alla fine dell'800 solo 4.000 degli oltre 10.000 cercatori partiti riuscirono a coronare il loro sogno di trovare l'oro, e con esso la speranza di una nuova vita.

Console
CACCIA AL TESORO!!!
RINTRACCIATE OGNI MESE IL BOLLINO "CONSOLE" TRA LE PAGINE DELLA RIVISTA, RACCOGLIETENE QUATTRO E SPEDITELI A MEZZO CARTOLINA POSTALE A:
GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano
PER I PRIMI CENTO, UNA SIMPATICA T-SHIRT NINTENDO
1 SUPER MARIO BROS II
NINTENDO
2 ALTERED BEAST
SEGA
3 SOLARIS
ATARI
4 SUPER THUNDER BLADE
SEGA
5 TRACKFIELD 2
NINTENDO

6 **PUNCH-OUT** — NINTENDO

7 **TENNIS ACE** — SEGA

8 **SECRET QUEST** — ATARI

9 **CROSSBOW** — ATARI

10 **RUSH'N ATTACK** — NINTENDO

IL TUO GIOCO PREFERITO
COMPILANDO QUESTA CEDOLA ED
INVIANDOLA IN BUSTA CHIUSA A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

	MARCA	TITOLO ESATTO	MACCHINA
1			
2			
3			

COGNOME ____________________

NOME ____________________ ETA' ________

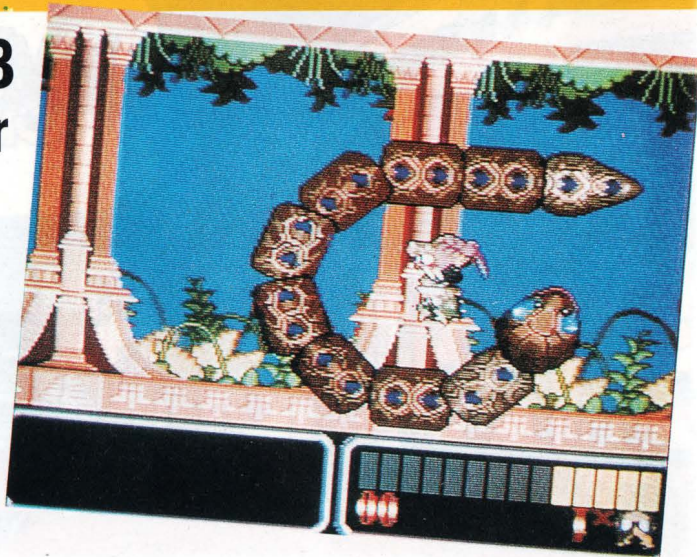
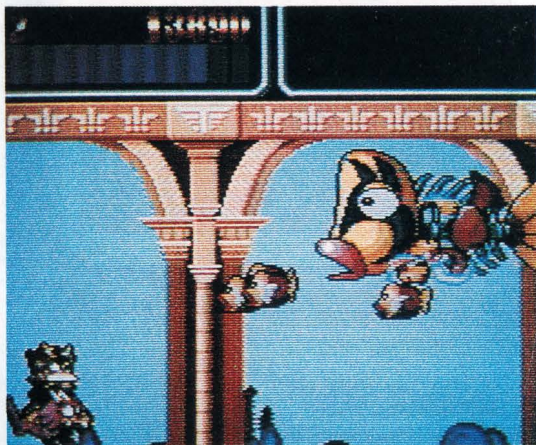
INDIRIZZO ____________________ C.A.P. ________

CITTA' ____________________ TEL. ________

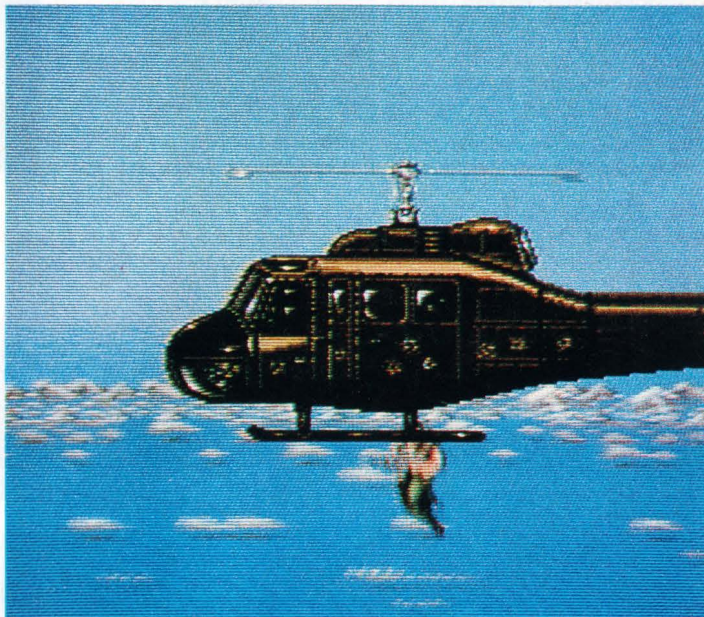
CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN

Wonder Boy 3 in Monsterlair

La storia del piccolo uomo

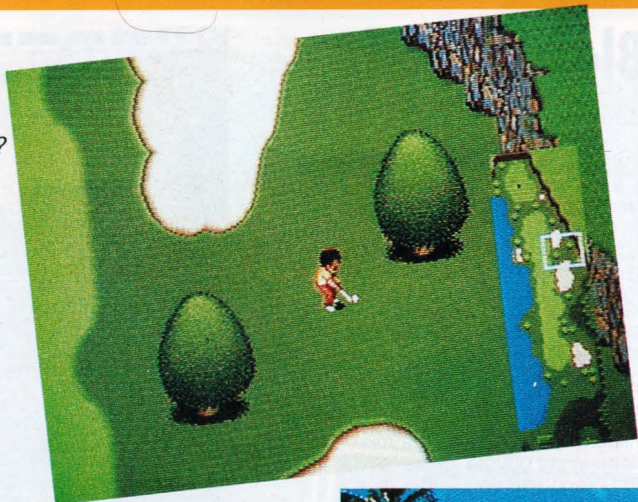
Una volta in più Wonder Boy ha fatto un passo falso (questo simpatico personaggio non è proprio nuovo a queste cose, vi ricordate?) e si ritrova in un mega imbroglio sul fondo della tana del mostro e rinchiuso in una prigione sotterranea che altro non è che il seguito di Super Wonder Boy in Monsterland.
Per scappare dai suoi aggressori indenne, dovrà inghiottire degli zuccheri (quasi sempre delle torte, quasi quasi mi viene l'acquolina in bocca...) e infine collezionare armi probabilmente inventate dai fratelli Marx... Comunque, è essenziale avere un buon arsenale per poter procedere nel gioco.
Se avete la fortuna di possedere l'interfaccia che permette di collegare più joystick, il programma la riconoscerà immediatamente e vi proporrà il gioco a due e il vostro partner dirigerà Wonder Girl, la sorellina del nostro eroe, regalandovi ben più emozionanti sfide. Ogni livello si compone di due parti: la prima in cui si svolge la vera scoperta di tutte le difficoltà e dei nuovi mostri, e la seconda dove affronterete, a cavallo di un ippocampo volante, la creatura di fine livello che col suo tocco mortale può spedirvi all'inferno in men che non si dica, quindi non dormite sugli allori, ma tenete gli occhi sempre ben aperti.
Un game, quindi, di tutto rispetto e che non farà rimpiangere le altre versioni di Wonder Boy che già tanto avevano entusiasmato i possessori delle console. La grafica e l'animazione sono di qualità equivalente a quella della versione arcade e il suono vi lascerà senza parole: è a dir poco strabiliante e fantastico. Alla fine dei conti, ecco un gioco che è impossibile non amare, un vero must!
(CD Rom Hudson Soft per la Console Nec)

Bloody Wolf

Cane da guerra

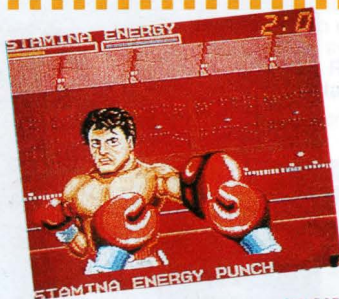
Ha la grafica di un commando, i suoni di un commando, ah, è proprio un commando... sì, come è vero che io mi chiamo Johnny... o no! Aprite quindi le orecchie, ma in questo caso spalancate bene anche gli occhi. Un gruppo di uomini, di cui io ignoro ancora l'importanza sociale (anche se resta il fatto che ogni uomo lo è), è stato catturato in circostanze misteriose dal nemico. La missione in cui dovete immergervi, non credo comunque che ci fossero dubbi da parte vostra, è liberarli uno a uno senza che gli venga torto un capello. Non essendo all'altezza Schwarzenegger, stà a voi ora provarci e quindi giocate bene le chance a vostra disposizione; da questo dipenderà la buona riuscita dell'impresa e, cosa da non sottovalutare assolutamente, attenti alla pelle, non siete certo immuni dagli attacchi dei nemici. Vi recherete sul posto, armati solo di una mitraglietta, ma più tardi troverete alcune casse piene di cose di ordinaria amministrazione per il nostro "caro" Rambo: mitragliatori multidirezionali, granate e lanciafiamme! A questo punto non ci sono dubbi: la bilancia penderà nettamente in vostro favore! Aprirvi un varco tra gli avversari diventa molto più facile e i rischi che correte sono minimi, naturalmente se i vostri riflessi sono all'altezza della situazione. Bloody Wolf è un commando veramente ipersofisticato: il raid vi condurrà ad attraversare fiumi pericolosi, tutti gli antri segreti (...dei cittadini come voi!) della giungla e, abbastanza insolito in questo genere di soft, a inforcare una moto.

L'originalità dello scenario valorizzerà la vostra missione facendola evolvere a partire dal quarto livello. E' proprio a questo punto che da lotta senza frontiere comincia un gioco di ricerca in cui avete la possibilità di adottare l'identità di un secondo eroe che si lancia sulle tracce del precedente, fatto, ahimè, a sua volta prigioniero. La qualità del suono raggiunge la grafica, così come l'animazione consacrano questo gioco come "il migliore" del genere. **(Carta Data East per la Console Nec)**

Winning Shot

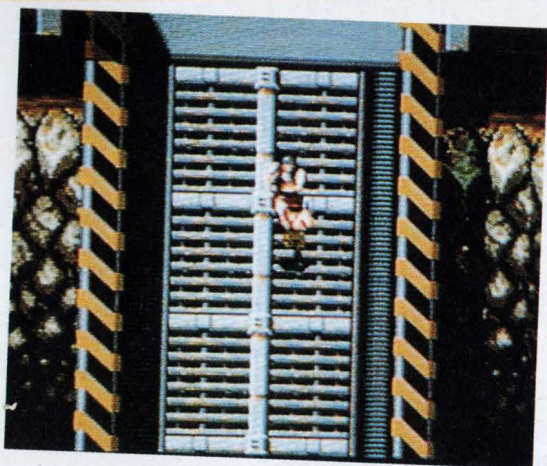
Uno sport da intenditori... o no?

Il golf nel corso degli anni è diventato la pratica sportiva che conta il più grande numero di praticanti in Giappone. Questo spiega ben evidentemente l'enorme quantità di simulazioni su console. La Nec ha già sviluppato sei giochi di golf da sola e Winning Shot è tra tutti il più gradevole. Abbandonando ogni sofisticazione questo soft favorisce il lato azione e animazione che caratterizza il percorso a 18 buche su schermo. Uno scrolling senza difetti permette di scoprire l'integralità dei dettagli della schermata, mentre una vista ridotta dall'alto vi ricorda grossolanamente l'aspetto e le distanze. Avete a disposizione tutti gli attrezzi più correntemente utilizzati per realizzare gli effetti realistici di questo sport di lusso (swing, slice, putting). La possibilità di giocare in quattro aumenta ancor di più l'interesse di Winning Shot. Grafica gradevole, suono morbido: ecco una delle due migliori simulazioni di golf per questa console.
(Cartuccia Deco per la Console Nec)

Digital Champ

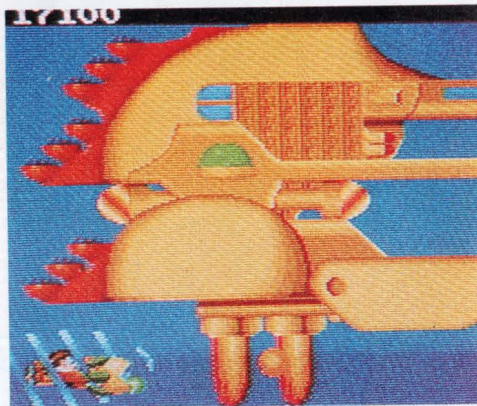
Uccideteli!!

Sono rari i giochi di boxe veramente riusciti su console o computer e Digital non è certamente l'eccezione che conferma la regola...
Anche se non si tratta di un "fallimento" totale, bisogna ammettere che ci aspettavamo un soft più attraente.
I boxeur avversari assomigliano stranamente a Rocky, a Muhammad Alì o ancora al mio vicino di casa quando accendo il mio CD-ROM a tutto volume alle tre del mattino!
Si può dunque dedurre che tutti questi simpatici personaggi hanno certamente voglia di prendere una bella manata di botte... E quale gioia profonda sarà per me vederli lividi sotto la valanga di pugni che riceveranno, soprattutto per quel che riguarda la pelle del mio carissimo vicino di casa...!! Spero comunque che non legga queste righe, me ne potrei pentire!
(Carta Naxat Soft per la Console Nec)

Red Alert

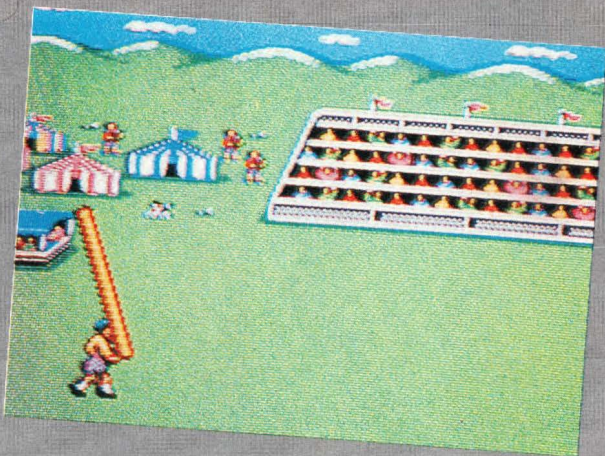
Invasione gialla....

Una presentazione assomigliante a un cartone animato giapponese; alcune parole in giapponese e il gioco comincia. Un po' come Rambo, siete incaricati di liberare degli ostaggi tenuti prigionieri in un campo nemico. Dico un campo, ma la parola non rende bene l'idea.
Il gioco comincia come un Commando, ma sono apportate variazioni alle possibilità di gioco. Alcuni nemici, una volta morti, lasciano posto a nuove armi più potenti. Sempre lo stesso principio di gioco, si spara e una volta arrivati alla fine del livello, ci si trova davanti a un super nemico che bisogna uccidere.
Al secondo livello, non bisogna più accontentarsi di sparare, bisogna anche esplorare il terreno al fine di piazzare bombe in tutti gli angoli dove c'è una croce. Al terzo livello, lo scrolling vi obbliga ad avanzare e arrivano veicoli da tutte le parti, ma il gioco si finisce con facilità. Per coloro che amano Commando o Rambo è un gioco che piacerà. Ma personalmente, trovo che l'azione è lineare e ci si ritrova a fare sempre le stesse cose.
(Laser Soft per Nec)

Ordyne

Lavorate un po' di fantasia....

Arrrgghhh! Muoio, soffoco, soccombo, sono in stato di trance "extraOrdinaria", tanto questo soft è fantastico, incredibile, grande...
Come posso descrivervi un tale luogo senza che l'abbiate mai visto...
Del genere "vi propongo un gioco a scrolling orizzontale e verticale tipo R-Type, con uno ship che spara e armi da raccogliere, totalmente originali come non ne vedrete mai", la Namco non ha fallito il bersaglio. Alcuni mostri vi attaccano dall'alto e distribuiscono soldi che vi permetteranno di acquistare, quando appare il venditore, mercanzie molto divertenti. Alcuni livelli si compongono di cielo e acqua, nella quale dovrete senza alcun dubbio patire della relativa lentezza negli spostamenti, a meno che non preferiate volare e affrontare immensi bilancieri che rallentano una progressione già difficile.
Nessun bisogno di stendersi sulla gigantesca stella dorata (della larghezza e altezza di tre schermi) che è animata da un movimento rotativo, o ancora sull'unico passaggio che potete compiere tra i pistoni di un motore in azione... Al fine di ridurre la difficoltà chiamate dunque un compagno e giocate in due (a Ordyne, non al dottore...!) e vi sentirete invasi da un tenace buon umore. Ordyne è il più fantastico gioco di sparo che abbia mai visto: simpatico e terribilmente divertente!
(Carta Namco per la Console Nec)

World Games

Colo a picco....

Tra tutti i soft della Epyx (Summer, Winter, California... games) World Games è senza dubbio il meno riuscito. Questo nuovo episodio propone delle prove concepite secondo il folklore di ogni Paese: alcuni tedeschi muniti di pattini da ghiaccio si divertono a saltare dei barili allineati su una pista; dei cacciatori di pellicce canadesi sono appollaiati su un tronco fluttuante e tentano a vicenda di farsi cadere nell'acqua; alcuni scozzesi si esercitano a lanciare un tronco d'albero (sbarazzandosi così dei canadesi che gli capitano a tiro). Gli americani brillano nel rodeo, i giapponesi si motorizzano, i russi lanciano il peso, gli abitanti di Acapulco si buttano dall'alto di vertiginose scogliere e gli italiani sciano su piste innevate... Solo i saltatori di Acapulco (senza dubbio abituati a colare a picco...) fanno evitare al soft il disastro totale. Questa sequenza e altre tre sono state soppresse nella versione console. A voi dunque sbrogliarvi con le prime quattro gare sopra citate... **(Cartuccia per la Console Sega)**

Dead Angle

Sicurezza o incoscienza? Chi lo sa! A voi l'ardua sentenza!

Marco è un recensore che cade spesso "nell'ordinario"... Di una taglia leggermente superiore alla media, piuttosto robusto, il naso grosso e gli occhi addormentati, in poche parole il fisico di un nobile barone! Niente gli faceva pensare di poter vivere un'avventura così incredibile... Pertanto, inserendo la cartuccia di Dead Angle nella Console Sega, egli stava per metter piede nella quarta dimensione. Lui che non era mai stato in grado di passare il primo livello di Operation Wolf è riuscito ad abbattere fino all'ultimo gangster che popolava questa cartuccia dal sistema di gioco similare. In effetti, come in Operation Wolf, è sufficiente prendere la mira su un corpo nemico e schiacciare sul pulsante del joystick perché il malfattore stramazzi a terra.
I mafiosi di sei grandi famiglie sorgono dappertutto, si affacciano dalle finestre, si nascondono dietro alle scale sparandovi addosso, il tutto con uno scrolling orizzontale o verticale molto irregolare.

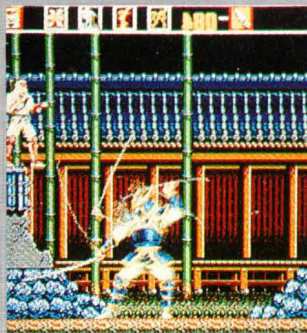
E così il nostro Marco è riuscito a passare senza troppa fatica i sei livelli di gioco. Arrivato all'ultimo livello, davanti al Big Boss, ha dubitato un istante delle sue capacità. Ma è riuscito ad abbatterlo senza ferire la ragazza ed ha così meritato i suoi baci di ringraziamento... Sbalordito dalla sua incredibile disinvoltura in un tipo di gioco che di solito l'avrebbe snervato, ha contemplato le sue mani senza capire cosa gli fosse successo.

Interrogandosi sull'origine dei suoi superpoteri che stava scoprendo, comprese che la cartuccia che gli avevamo dato era stata programmata in modo da avere... vite infinite...!!

(Cartuccia per Console Sega)

Super Shinobi

L'ultimo Ninja

Super Shinobi assomiglia ad altre dozzine di giochi su console: incarnate un ninja dotato di poteri magici ed esperto in arti marziali che affronta il crimine organizzato per vendicare la morte del suo maestro... Quindi, malgrado la totale mancanza d'originalità dello scenario, bisogna veramente ammettere che ci troviamo forse davanti al migliore soft del genere...
La grafica è superba e la superficie di giochi, immensa, si svolge in uno scrolling orizzontale o verticale a seconda della situazione di gioco. Attraverserete delle abitazioni con i loro sotterranei, affronterete altri guerrieri ninja e numerosi mostri in combattimenti con la sciabola o con i Shuri Ken (piccole stelle metalliche dalle punte taglienti che si lanciano con vigore sui nemici e che fanno molto male, soprattutto se riuscite a colpire di precisione gli occhi). Il livello di difficoltà si rivela ben presto elevato, ma alcuni poteri magici, graficamente superbi, vi permettono di sbarazzarvi di tutti i nemici presenti sullo schermo e di diventare momentaneamente invincibili o più veloci.
In qualità di piccolo "vermiciattolo" europeo, mi piacerebbe lanciare una appello agli ammirevoli programmatori giapponesi: "Signori, considerate che con Super Shinobi, avete raggiunto il massimo dei livelli in materia di 'io sono un samurai, io picchio, io taglio, utilizzo magia, mi rompo'; ci

date ormai giochi che vengono da un altro pianeta, in cui gli eroi non sono per forza dei valorosi guerrieri giapponesi dalla linea di condotta così diritta che lo scrolling li intrattiene in avventure mille volte ripetute. I nostri joystick vi chiedono di essere graziati!"

(Cartuccia per Mega Drive)

Golden Axe

Soldati sanguinari, amazzoni che cavalcano draghi, giganti armati di martelli, cavalieri vestiti di pesanti armature, scheletri, ecco solo un esempio significativo degli avversari che, da barbaro senza paura, dovrete affrontare. Sarà una dura lotta! Game sconsigliato agli intellettuali...

Molti giocatori attendono con impazienza la conversione su micro di questo grande arcade della Sega.
Ma chi fa da sè fa per tre ed una volta di più, è la Console Sega che è riuscita a convertire Golden Axe.
Come Barbarian della Psygnosis e quello della Palace, questo beat'em-up si ispira alle avventure di Conan il Barbaro. Vi ritroviamo tutti gli ingredienti dell'heroic-fantasy: la spada della giustizia del barbaro, la magia e i draghi che lanciano fiamme.
L'azione comincia quando il nostro eroe si ritrova faccia a faccia con l'avanguardia di un'armata in campagna. Armati di molte armi, i soldati l'accerchiano e non sono certamente ben intenzionati. E da questo momento... se ne vedranno delle belle! Date un colpo di spada ai più audaci, tornate a colpire i secondi, lanciatene un'altro sul fondo dello schermo.
Bisogna risparmiare le energie per sopravvivere. Ma ricordatevi che un barbaro non può

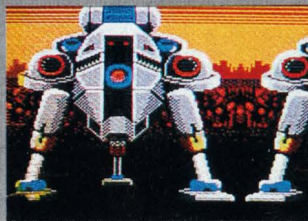
contare solo sulla sua forza. Non picchiate come un bruto, la ragione è la chiave del successo. Vi sbarazzerete abbastanza rapidamente dei vostri primi aggressori, ma i combattimenti si susseguono senza interruzione e solo il più bravo sarà il vincitore. Dovrete combattere contro le amazzoni sui draghi, che vi possono colpire con la coda oltre che lanciare le solite fiamme. Di fronte a queste furie, la miglior

tecnica consiste nel disarcionare con un colpo di spada la fanciulla e prendere il controllo dell'animale, prima che essa abbia il tempo di reagire.
Ma ci sono anche i gioiosi inseparabili, due giganti armati di pesanti mazze, così come dei cavalieri vestiti di pesanti armature e alcuni scheletri. Non c'è tempo per rilassarsi e anche dopo un riposo ben

meritato dopo una rude giornata di combattimento, dei folletti verranno a sfidarvi. Se li uccidete, al loro posto troverete delle pozioni magiche che vi saranno molto utili nei combattimenti seguenti.
Golden Axe è la miglior conversione arcade che si sia mai vista su questa console da molto tempo. Ci si ritrova la maggior parte degli elementi del programma originale e la grafica è eccellente. L'animazione è a volte irregolare, ma i movimenti dei personaggi sono particolarmente convincenti. Vi farà piacere poter lanciare un nemico per aria, o guardare i movimenti d'attacco degli scheletri. Questo non è certo un gioco da raccomandare agli intellettuali, ma per chi ama l'azione pura è l'ideale.
Golden Axe è il programma più "barbaro" del momento.
(Cartuccia Sega)

Assault City

E' difficile chiederselo ma... stavolta è proprio tutto vero?

Bene, eccovi qui, avete la Console Sega a portata di mano? Bene, vedo che è accesa: c'è un paesaggio che sfila e alcuni robot che stanno scendendo sullo schermo... Ci si annoia da morire, le braccia sono affaticate e ci si domanda cosa si è fatto di male per meritare tutto questo...
In questo periodo di saldi di tutti i premi (Oscar, Cesari, Vittoria, Nanars, ecc.), propongo di aggiungere sulla confezione di questo gioco l'indicazione: nominato per la categoria "Soft più stupido del decennio". Vedo già i programmatori di questo soft nell'atto di ricevere il loro premio... "Non ve lo aspettavate..." Ringraziamo tutto lo staff perché non avrebbero potuto andare più lontano nel sottosuolo della nullità! Un Applauso!

Naturalmente, è doveroso avvisare che il caro Mad Max si è infiltrato anche in Console e come ben sapete quando c'è di mezzo lui... l'U.C.A.S. diventa una barzelletta!
(Cartuccia per Console Sega)

Spellcaster

Gallina vecchia fa buon brodo!

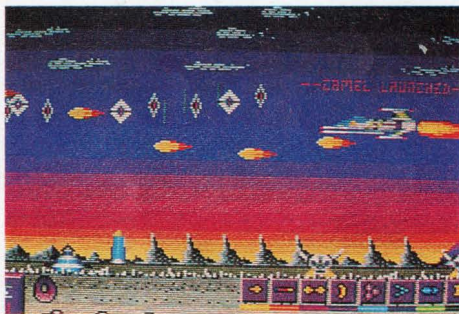
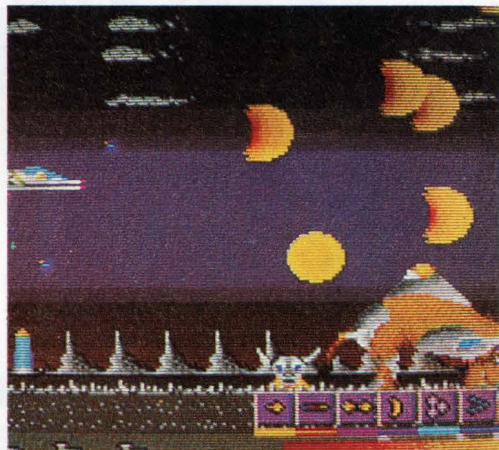
Nessuna novità delirante in questa cartuccia, ma piace... E poi, è spesso dai vecchi programmi che si trae lo spunto per i migliori soft. Sono sicuro che i "Segafanatici" non saranno delusi da questo eccellente soft.
Detto questo vuoi sapere qualcosa del gioco? E' per questo che sei qui no? Bene, ecco cosa ti accadrà se schiacci il pulsante del fuoco. Prima che il Giappone divenisse un gigante dell'alta tecnologia, in quei tempi remoti in cui valeva più salvare la pelle davanti a un nemico che davanti a una geisha, incarni Kane Tensen, un giovane contadino un po' ambizioso. Il tuo obiettivo: diventare un samurai da competizione! A questo fine lascerai i tuoi genitori e seguirai l'insegnamento del Gran Maestro Daikak nel tempio di Summit. Fruttuosi studi ti trasformeranno in una macchina omicida, dal nome di Spellcaster Warrior (guerriero in grado di compiere magie). Queste preziose conoscenze faranno di te l'ultima speranza di salvezza dall'armata militare che sta per minare la pace del tuo Paese.
La lotta comincia con la distruzione di barbari, mostri, ecc. A ogni colpo fatale acquisisci delle sfere di energia e le scene d'azione saranno interrotte con schermate che ti permetteranno di dialogare con alcuni personaggi o per guadagnare dei poteri magici. Adventure/arcade, vasto e difficile, beneficia come si deve di una buona grafica. Sfortunatamente, l'animazione del nostro eroe è un po' lenta, e ciò guasta non poco il piacere di giocare.
(Cartuccia per Console Sega)

La console Konix

La console Konix è stata al centro di una storia movimentata iniziatasi con l'annuncio della sua commercializzazione nel settembre 1988. Il suo lancio dovrebbe avvenire in Gran Bretagna in autunno.

Appena prima del Natale '89 sono stati forniti kit di sviluppo alle software house britanniche. I prodotti finiti dovrebbero cominciare ad arrivare nei prossimi mesi. La Konix introduce davvero qualcosa di nuovo perché è il primo sistema personale che offre diversi mezzi di controllo. Vi si possono adattare un volante, una cloche od un joystick classico, ma la vera innovazione è costituita dal sedile idraulico, direttamente ispirato dagli arcade, che permette un'inclinazione di 10 gradi mentre ci si sfoga con un gioco.

Monokonix

Il prezzo in Gran Bretagna dell'unità di base dovrebbe aggirarsi sulle 200 sterline. Dal momento che il sedile figura come opzionale, il prezzo complessivo potrà essere fissato una volta valutati tutti i costi di produzione. Quello che distingue la Konix dalle sue concorrenti, la Sega Mega Drive, la PC Engine o anche la Lynx portatile dell'Atari è l'uso della sola grafica in bitmap. Non ci sono nè sprite nè scrolling "hardware": chip specializzati gestiscono e permettono l'animazione degli oggetti, la profusione delle trame colorate o dei suoni, il tutto ad una velocità impressionante (il processore principale è addirittura l'8086 della Intel).

Molte software house stanno sviluppando qualcosa per questa console ma sembrano meno entusiaste di quanto non lo fossero nel corso dell'elaborazione delle prime sistemazioni di routine che cominciano appena a sfruttare le possibilità della Konix...

Camels Trophy

Eppure abbiamo scoperto un gioco fantastico: Attack of the Mutant Camels 90 della Llamasoft. Come indica il titolo, si tratta del rifacimento di un noto shoot'em up, creato sul C64 e sull'Atari 800 dal non meno noto Jeff Minter. Durante il caricamento, vi trovate di fronte ad anelli concentrici che formano un tunnel con un mirabile effetto di profondità. Tutto poi parte con una meravigliosa sequenza in cui i nemici volano dall'alto

in basso. Esistono anche schermate che forniscono informazioni ed i migliori punteggi.
Guardare questo gioco è un'esperienza sbalorditiva, perché si tratta dell'unico programma studiato per usare il modo a 256 colori della Konix. Se già siete stati impressionati dai 16 colori dell'Atari o dell'Amiga, preparatevi allo choc provocato dalla Konix ed attenzione agli occhi ! "Attack" si svolge secondo uno scorrimento orizzontale, ed il fondo è costituito da 10 scenari differenti.
Il controllo si effettua con joystick, ma il programma è predisposto per adattarsi alla sedia quando questa si renda disponibile.
Dirigendo la vostra astronave utilizzate lo scanner per localizzare il cammello che, morendo, libera 16 pezzi di nutronium che dovere raccogliere e riportare alla vostra base dal capo opposto del pianeta. Quando avete compiuto questa missione cinque volte ricevete una bomba molto potente che si può usare per distruggere la base nemica. Segue una scena nell'iperspazio e la battaglia riprende con un numero sempre maggiore di nemici e di armi da raccogliere (9 in totale tra le quali un laser folgorante, un raggio devastatore ed un'arma tridirezionale). Sono disponibili tre modi di pausa nel corso del gioco, e sono i benvenuti se l'azione si presenta difficile: una pausa classica che ferma il gioco, una pausa con demo frattale che visualizza un set di Mandelbrot dall'aspetto sbalorditivo ed infine un modo veramente spettacolare che si chiama Lazerium. Il Lazerium permette di controllare diversi demo con i comandi della Konix. Ogni demo è associato a 6 canali sonori e sfrutta una quantità di colori che fa gelare il midollo spinale.
Difficile credere ai propri occhi ! E' davvero rapida e spettacolare come una qualsiasi vera dimostrazione dell'uso del laser che abbiamo potuto finora ammirare...

Il futuro
Resta da vedere come questa console potrà comportarsi nella battaglia dei pesi massimi. Anche se non dispone di scrolling "hardware" nè di sprite, questa supermacchina, dotata di una larga scelta di colori e di un allucinante suono su 10 canali potrà rivaleggiare con le migliori nel suo genere. Il vero problema sta nel sapere se verrà sviluppato software per questa console e nell'apprezzare gli sforzi della Konix per commercializzarla su scala internazionale.
Senza una buona base in termini di programmi disponibili nessuna macchina può sopravvivere, e la console Konix non potrà fare eccezione a questa regola.

A.C.

Incredibile ma vero: questa foto è recentissima ! Figura leggendaria tra i programmatori britannici, Jeff Minter (Llamasoft), lungi dal fare voltafaccia, ha mantenuto il suo look "baba-cool" ?!?

RAD RACER
MARIO
001500
x02
WORLD
1-1
DAI,
NON ESSERE
GELOSA...
NON E'
UNA
PASSIONE
E' UNA
MANIA!
NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI
CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E'
COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTEN-

TE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★